
PS2
PS2
Suplemento Especial de PlayStation 2
ECTS
3-5 SEPTEMBER
LONDON OLYMPIA
LOS 128 BITS AL PODER
[TODAS LAS NOVEDADES DEL ECTS 2000]
_WIPEOUT FUSION
_GT 2000
_METAL GEAR SOLID 2
_FORMULA 1 C. S. 2000
_DINASTY WARRIORS 2
_SHADOW OF MEMORIES
_NBA LIVE 2001
_MOTOGP
_LOTUS CHALLENGE
_DEAD OR ALIVE 2
HARDCORE
_SILENT SCOPE
Y MUCHOS MÁS...
PREPLAY:
_FIFA 2001
_SNOWBOARD SUPER CROSS
_RING OF RED
GAMEPLAY:
_GANBARE! NIPPON!
OLYMPIC 2000
_JIKKYOU WORLD
SOCCER 2000
_ARMORED CORE 2
_SHIN SANGOKUMUSOU
_CROSS FIRE
350 PTAS
48 PÁGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2



Dirección: Marcos García Reinoso
Diseño y Maquetación: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Edición: Pepo del Carpio Peris
Redacción: Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, Alfonso Vinuesa, Roberto Serrano, Lázaro Fernández, Javier Iturrioz.



SUMARIO

El **E.C.T.S.** ha vuelto a marcar un antes y un después en la historia de una consola. Todos los que allí asistimos pudimos sentir como tras las nuevas y prometedoras máquinas de NINTENDO y el saneado catálogo de ***DREAMCAST*** se ocultaba algo con una fuerza desmedida que apagó los ecos de todo las funciones que se representaban a su alrededor. Era ***PS2***. Pese al reducido espacio ocupado por SONY respecto a otros años, en esta edición de la feria londinense, todo giraba alrededor del vórtice implacable originado por la hipnotizante luz azul de la máquina. GT 2000 demostró el lugar que ocupa la máquina en la escala evolutiva de la especie lúdica. Todos los asistentes salían boquiabiertos de la pequeña sala donde **Yamauchi**, volante en mano, mostraba el exagerado grado de realismo que destilaba el mejor juego de conducción de todos los tiempos. Y eso fue tan sólo una pequeña muestra de lo que nos espera, un mínimo anticipo para mentes inquietas e impacientes y un claro aviso para esa legión de detractores que, de reojo y con envidia, se han dedicado, dedican y dedicarán a verter sobre quién quiera oirlos, las inexistentes limitaciones de un *hardware* todavía en período de investigación. Si alguien tiene dudas sobre ***PS2*** que eche una ojeada a los planes de futuro de cualquier compañía o grupo de programación de Europa, Estados Unidos o del imperio del videojuego: Japón. Y es que una vez más se demuestra que en la jungla del videojuego tan sólo sobrevive el más fuerte. Los débiles mueren por el camino.

SILPHEED: THE LOST PLANET

EL PRIMER GRAN SHOOT´EM-UP

A menos de que se hayan producido cambios de última hora, en el momento en que leáis estas líneas, la secuela del mítico SILPHEED estará ya disponible en las tiendas japonesas. El 21 de Septiembre ha sido, en principio, la fecha elegida por GAME ARTS (programador) y CAPCOM (productor) para poner en circulación uno de los títulos más esperados del año para ***PS2***, continuación del aquel mítico *shoot´em-up* poligonal para ***MEGA CD*** de 1993. Muchos años después GAME ARTS, sus creadores originales, han retomado la historia y rescatan la misma mecánica de juego (incluso el diseño de algunas naves es parecido), pero han aprovechado de paso las ilimitadas posibilidades técnicas de ***PLAYSTATION 2*** para hacernos olvidar el sobrio look del SILPHEED de ***MEGA CD*** por coloristas y espectaculares universos, habitados por algunos de los *final bosses* más impresionantes jamás concebidos para un "matamarcianos". **SILPHEED: THE LOST PLANET** ha levantado una gran expectación no sólo en Japón, sino en Estados Unidos, donde será distribuido por los magos de WORKING DESIGNS. Os recomiendo que visitéis la Web de GAME ARTS (*www.gamearts.co.jp*) desde la cuál podréis descargaros un vídeo del juego y así ser testigos directos de lo que nos estamos perdiendo, ya que hoy por hoy, no hay ni siquiera noticia de quien distruibuirá **SILPHEED: THE LOST PLANET** en nuestro país. Aunque viendo estas pantallas, seguro que más de una compañía se lo disputará.





*Aunque gráficamente se encuentra a años luz, **THE LOST PLANET** mantiene la mecánica del SILPHEED original.*





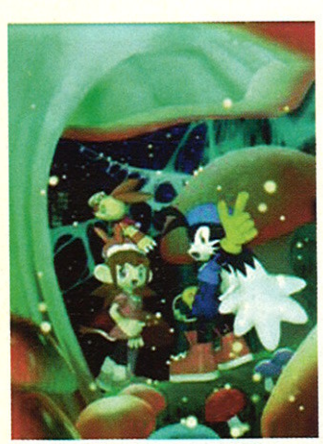






KLONOA 2

LA MAGIA DE NAMCO IMPREGNA PS2



La continuación del adorable Klonoa: Door To Phantomile de ***PSX*** se presenta como uno de los platos fuertes del **Tokyo Game Show** de Otoño. Y es que si algo le faltaba a ***PlayStation 2,*** era un buen arcade de Plataformas. Pero para eso está NAMCO, para poner remedio a esta situación con **Klonoa 2: Lunatea´s Veil**, un título que mantiene el desarrollo 2D/3D de su predecesor aunque bajo un nuevo y fabuloso entorno gráfico. **Klonoa** y sus nuevos amigos **Lolo** y **Popka** disfrutan del aspecto de un dibujo animado (a la usanza Jet Set Radio o TVDJ) que triplica, aun más si cabe, su tierno aspecto. El juego, que desgraciadamente no verá la luz hasta bien entrado el 2001, ofrecerá 24 fases diferentes y nuevas habilidades para **Klonoa**, aunque su principal arma seguirá siendo su habilidad para atrapar con su anillo a todo enemigo que se le ponga por delante. Si no podéis esperar a próximos suplementos donde os iremos adelantando más aspectos del juego, podéis intentar aliviar la vigilia localizando algún vídeo del juego en Internet. Además del título occidental (**Klonoa 2: Lunatea´s Veil**), es posible que se oculte bajo su nombre japones **Klonoa 2- Sekai Ga Nozonda Waserumono**).







*NAMCO ha dotado a los personajes de **Klonoa 2** de un look a lo dibujo animado que los vuelve, por imposible que parezca, aún más adorables.*



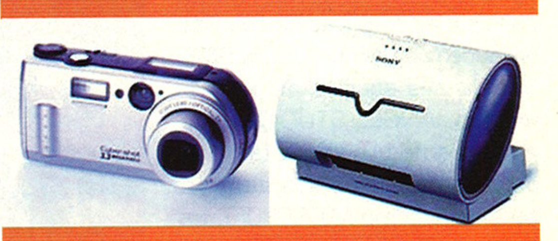






La cámara digital para PS2





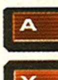
Se llama ***Cyber Shot DSC-P1***, cuesta 99.800¥ y se ha convertido en el periférico soñado por todos los propietarios de ***PS2***. Saldrá a la venta el 20 de Octubre, presenta una calidad de imagen a la altura de las mejores cámaras de gama alta y se conecta mediante la salida ***USB***. El 15 de Noviembre, se comercializará la impresora ***Popegg***, el complemento ideal. Podrás poner tu cara a los futbolistas del inminente Jikyyou World Soccer 2001 de KONAMI o hacer a tu novia protagonista del Face Rental- Getting Heaven de IDEA FACTORY.



Kessen 2

Todavía no se han apagado los ecos del éxito de Kessen en Japón y KOEI ya anuncia la aparición de una secuela. Hasta 500 generales combatirán en tiempo real ante tus ojos, aunque lo más destacado será la irrupción de tornados y tormentas en pleno combate.







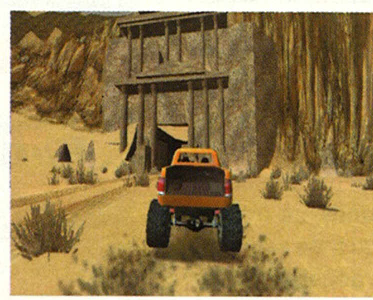




SMUGGLER´S RUN

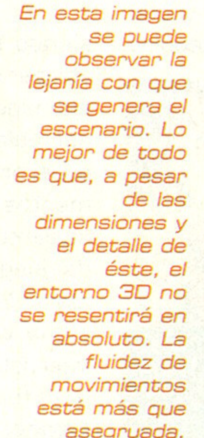
UNA SIMULACIÓN PERFECTA

ROCKSTAR GAMES se está mostrando como una de las compañías más prolíficas de cuantas producen actualmente para ***PS2***. Uno de sus equipos de programación, ANGEL STUDIOS, que actualmente programa también para otras compañías de gran renombre como MICROSOFT, ha llevado la batuta en el desarrollo de un título como **SMUGGLER'S RUN**, del que se pueden destacar una amplia variedad de aspectos. El primero de ellos, quizás el más logrado, hace referencia a la física del vehículo, que permite obtener reacciones hiper-realistas sobre

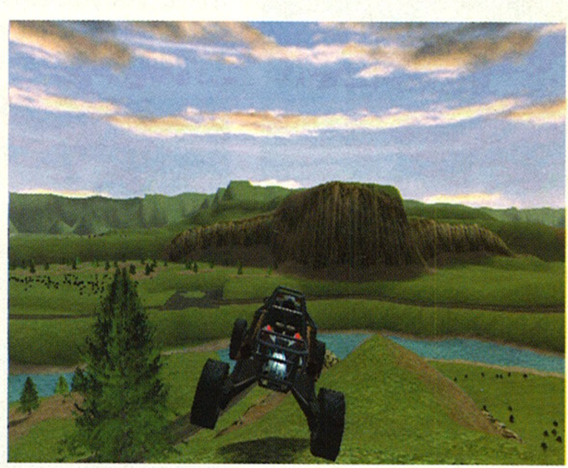




un terreno especialmente accidentado. Un entorno especial para poner de manifiesto el impresionante modo en que los 35 vehículos del juego se deforman al chocar. El hecho de estar programado por el mismo equipo que desarrolló MIDTOWN MADNESS para ***COMPATIBLES PC***, hace que **SMUGGLER'S RUN** guarde ciertas similitudes con éste. Los modos de juego, por ejemplo, basados en clásicos de aquel juego como «Policías y Ladrones», entre otros. El modo campaña incluirá un total de 30



En esta imagen se puede observar la lejanía con que se genera el escenario. Lo mejor de todo es que, a pesar de las dimensiones y el detalle de éste, el entorno 3D no se resentirá en absoluto. La fluidez de movimientos está más que asegruada.

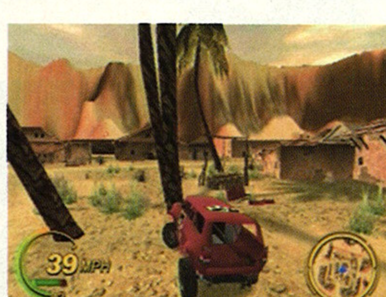




misiones, que se desarrollarán en los tres mapeados del juego, de dimensiones cercanas a las quince millas cuadradas (unos 25 kilómetros cuadrados). En este modo de juego entrarán en liza otro tipo de contrincantes, como grupos militares o la propia CIA, que harán todo lo posible por interceptar al jugador. El colofón a **SMUGGLER'S RUN** lo pondrá al amplio horizonte que presenta, que permite observar el terreno desde varias millas antes de llegar. Su lanzamiento está previsto para finales de este año, coincidiendo con la puesta de largo de la consola. Por lo visto en las betas existentes, **SMUGGLER'S RUN** es uno de los títulos más prometedores para ***PS2***.











MIDNIGHT CLUB STREET RACING

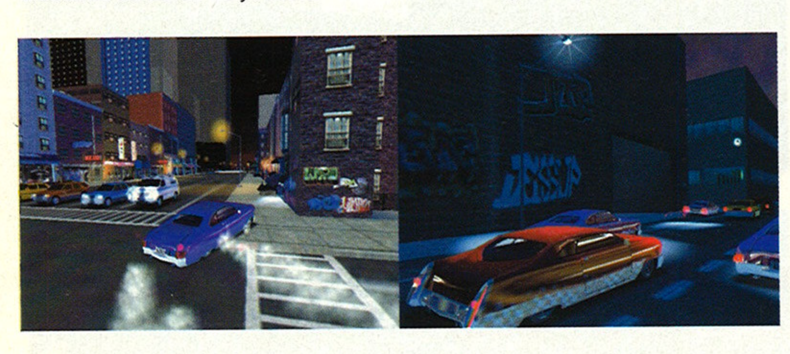
LA SECUELA DE UN CLÁSICO

Los usuarios de ***COMPATIBLES PC*** ya disfrutaron en su día de una loca carrera por las calles de Chicago a la que MICROSOFT puso el curioso nombre de MIDTOWN MADNESS. Es bueno sentar este precedente puesto que **MIDNIGHT CLUB STREET RACING** para ***PS2*** es en realidad la segunda parte del clásico de MICROSOFT, que actualmente ANGEL STUDIOS programa en ambas plataformas. La acción, en esta ocasión, se situará en las ciudades de Londres y Nueva York. Un frenético paseo por dos modos de juego diferentes, Carrera y Arcade, compuestos por 39 y 49 circuitos, respectivamente, con varios sub-juegos tipo WAYPOINT, HEAD TO HEAD, CAPTURE THE FLAG ó CRUISE TOUR. A estas alturas el juego todavía echa en falta muchas mejoras como la suavidad del entorno 3D. En todo caso, en la lista de pendientes que la compañía ha proporcionado, se encuentra la optimización de este apartado como objetivo principal.



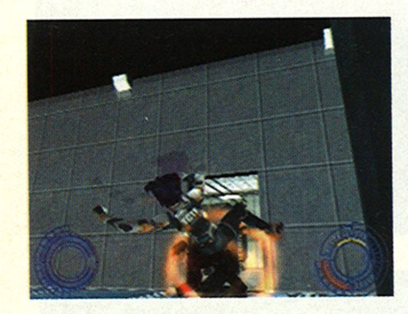


El tráfico en la ciudad puede llegar a ser tan estresante como el de las ciudades reales. La ventaja es que no nos importará arañar un "poquillo" el coche.


ONI

EL PROYECTO LLEGA A SU FIN







El desarrollo de **ONI** fue anunciado a finales de noviembre de 1998, aunque la compra de BUNGIE por parte de MICROSOFT, con vistas al desarrollo de juegos para ***X-Box***, hizo pensar que el proyecto podría ser cancelado. No ha sido así, por lo que TAKE TWO INTERACTIVE, que finalmente compró los derechos para la versión ***PS2***, ultima el juego en estos momentos, que finalmente aparecerá bajo el sello ROCKSTAR. **ONI** es, según sus creadores, una aventura de acción con dosis de combate cuerpo a cuerpo. Una mezcla entre la serie japonesa GHOST IN THE SHELL y las películas de acción tipo NIKITA. **ONI** contará con un diseño «urbanístico» realmente asombroso. Auténticos arquitectos se han encargado de diseñar cada una de las construcciones que aparecen en el juego, entre las que destaca un impresionante edificio, de quince plantas, que sirve como cuartel general de la policía. Serán en total 17 inmensos *mapeados*, en los que se darán cita más de un centenar de personajes, que pondrán en escena una aventura en la que el guión tendrá un papel realmente importante.



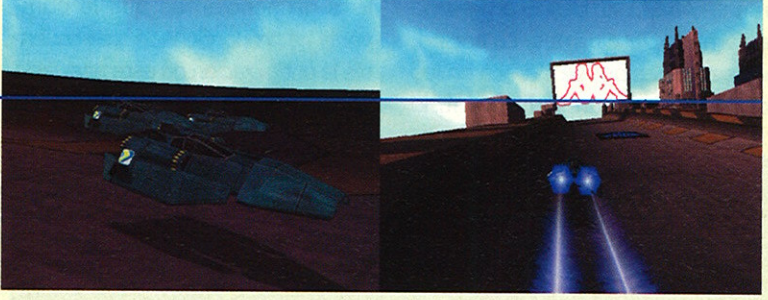


PS2: Mejor cons

La feria londinense ha confirmado la tendencia marcada en el **E3**: las grandes compañías se decantan por la consola de SONY y están desarrollando software a toda máquina.

WipeOut Fusion

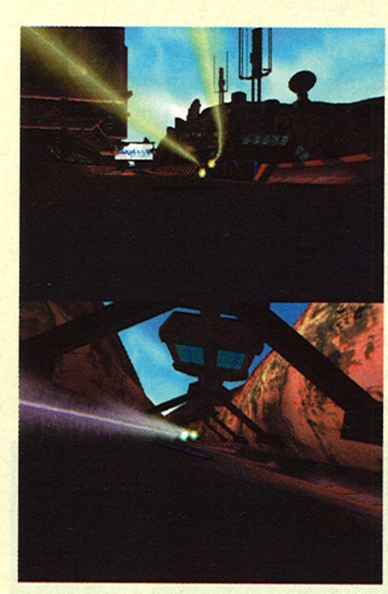


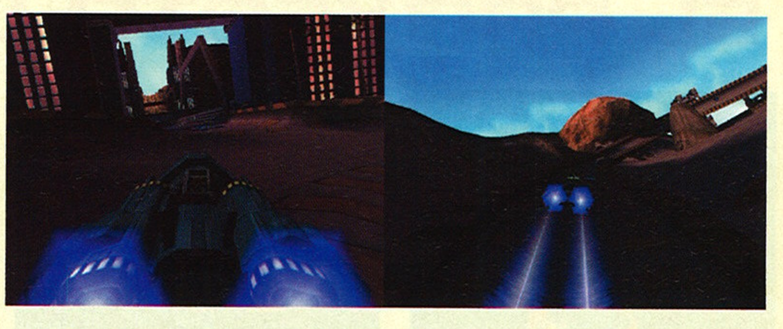




Convertido en un clásico y un juego de culto para *PLAYSTATION*, la saga WIPEOUT es uno de los títulos más esperados para los 128 *bits* de SONY. El equipo interno de desarrollo, con base en **Liverpool**, está realizando una labor encomiable. Las 32 naves del juego tienen una nueva dinámica (mucho más realista) con 48 parámetros. Se han añadido armas más potentes, algo que también se ve reflejado en el modo multijugador. Los 60 *frames/segundo* y 150.000 polígonos nos deparan un gran espectáculo visual.

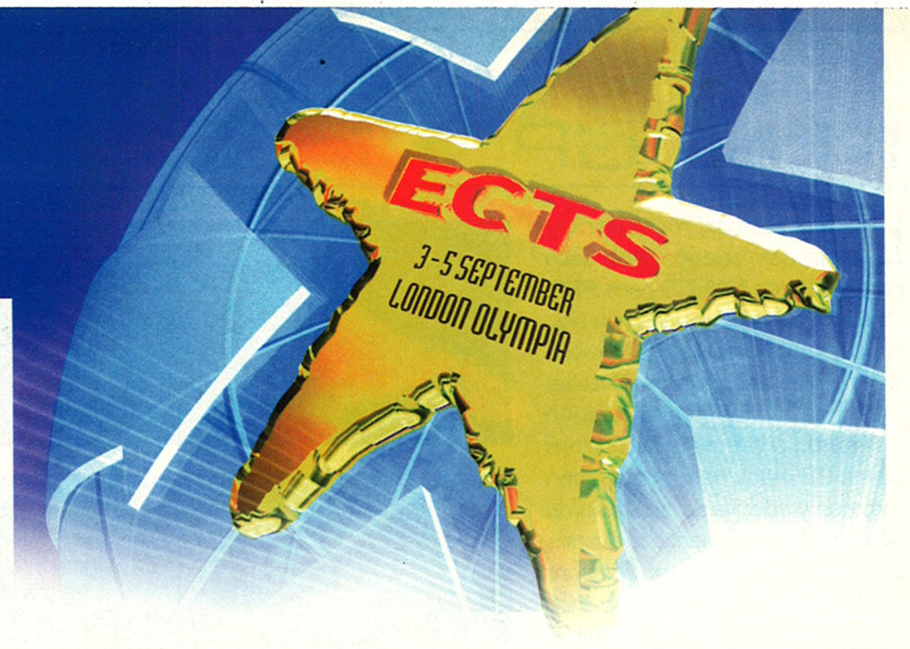








sola del ECTS

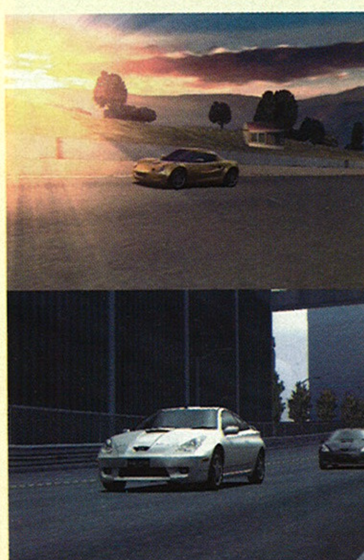


SONY

GT 2000



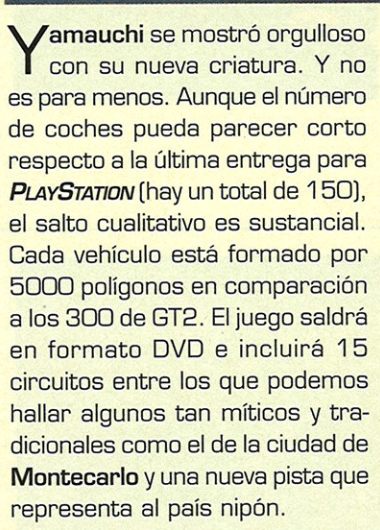




Yamauchi se mostró orgulloso con su nueva criatura. Y no es para menos. Aunque el número de coches pueda parecer corto respecto a la última entrega para *PlayStation* (hay un total de 150), el salto cualitativo es sustancial. Cada vehículo está formado por 5000 polígonos en comparación a los 300 de GT2. El juego saldrá en formato DVD e incluirá 15 circuitos entre los que podemos hallar algunos tan míticos y tradicionales como el de la ciudad de **Montecarlo** y una nueva pista que representa al país nipón.



















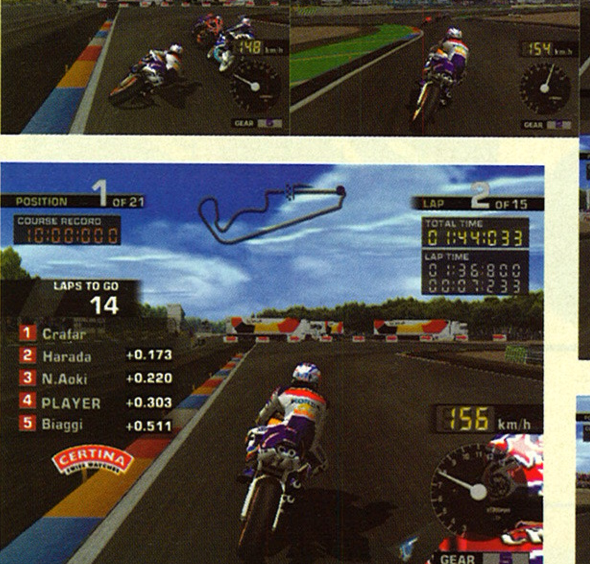
Moto GP

Los amantes del motociclismo verán con buenos ojos esta producción de NAMCO para ***PS2***. Cinco circuitos del mundo han sido representados al detalle, incluyendo **Jerez**, **Donnington** y **Suzuka**, para que los jugadores saquen el máximo provecho a cualquiera de las 32 máquinas, que pueden mejorar y adaptar a su estilo de pilotaje. MOTO GP cuenta con varias modalidades de juego: *Season*, *Vs*, *Challenge*, *Arcade* y *Time Trial*. Y todo ello con motos y pilotos reales de la categoría de 500 cc.










_En Moto GP podrás escoger tu moto y tu piloto favoritos de la categoría de 500 cc.



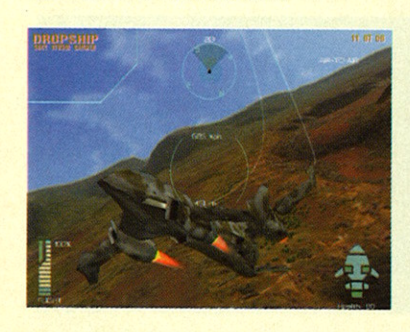




Dropship

Es el primer título de STUDIO CAMDEN para ***PS2***. Como juego de guerra, la acción será constante, con misiones que van desde escoltar una patrulla o infiltrarse en campo enemigo, a vigilar determinadas zonas. DROPSHIP cuenta con elementos tácticos en las batallas.





USB Camera



En el *stand* de SONY pudimos contemplar como este dispositivo de ***PS2*** captaba los movimientos de la persona que había delante de la cámara y los reflejaba fielmente en pantalla. ¿Será el nuevo *control pad* de ***PS2***?

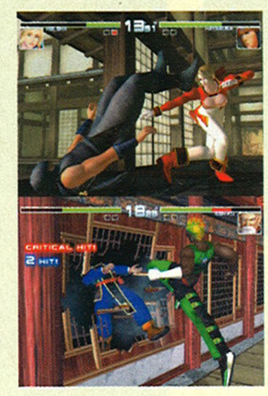






DOA2 Hardcore







El nuevo engine introducido en la versión PAL de DOA 2 nos ofrece unos gráficos de ensueño para ***PS2***.

La versión *PAL* de DOA 2 cuenta con un nuevo *engine* que mejora las prestaciones de anteriores versiones. Además hay incorporaciones de personajes adicionales, trajes y golpes. DOA 2 también incorpora una modalidad *Team Battle* donde los luchadores pueden ejecutar llaves de *wrestling*.

The Getaway



El aspecto gráfico de este título ha levantado mucha expectación. En The Getaway el jugador tendrá la posibilidad de explorar enormes zonas del centro de **Londres**, tanto en coche como a pie. Y con total libertad para subirse en cualquier vehículo, ir a donde se quiera y entrar en edificios a nuestro antojo.

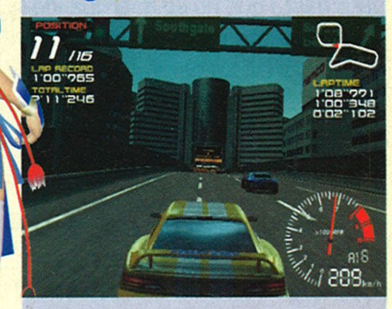


No olvides

Tekken TT



Ridge Racer V



SONY C.E. también presentó títulos cuya versión japonesa ya ha sido revisada por **SJ** y que estarán preparados para el lanzamiento europeo de la consola. También incluimos Darkcloud, un *RPG* desarrollado internamente por SONY que saldrá a la venta el invierno del 2001 en toda **Europa**.

Fantavision



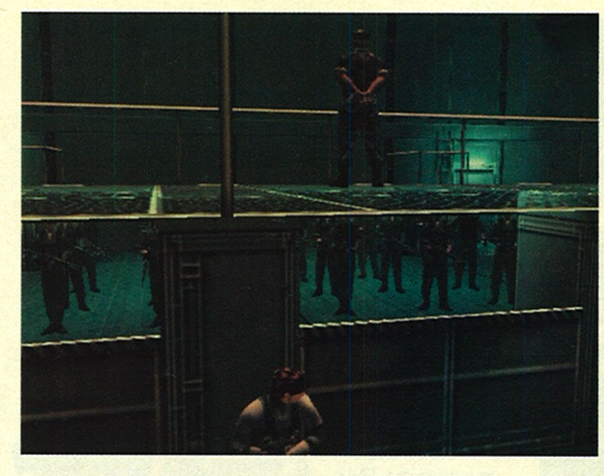
Dark Cloud



KONAMI

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Cuando NINTENDO eligió la feria de Londres para presentar sus consolas de nueva generación, ¿por qué KONAMI no ha mostrado ninguna demo jugable del juego más esperado de todos los tiempos?. Quedó claro que la última obra de **Hideo Kojima** fue la gran estrella del pasado E3, sin embargo en el ECTS ha ido perdiendo fuelle. KONAMI mostró un vídeo en el que se enseñaban algunas escenas nuevas del juego, pero hasta que no se acerque inexorablemente su fecha de lanzamiento, prevista para el otoño del año que viene en Japón, no parece que vuelva a levantar las pasiones que desató en Los Angeles. De todas formas, el DVD con el trailer de **METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY** es una de las piezas más codiciadas de los coleccionistas. Quizá, y sólo quizá, **Kojima** ha dado a conocer demasiado pronto a su criatura, aunque por el momento no hemos visto nada que pueda superarlo a nivel gráfico. Sin duda, este genio sabe como sacarle el máximo provecho al Emotion Engine de ***PS2***.







_En el stand que KONAMI tenía este año en el ECTS, se mostró un vídeo que incorporaba nuevas escenas del juego respecto al que la compañía enseñó en el E3.















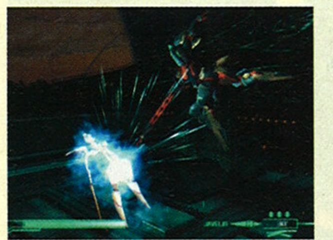


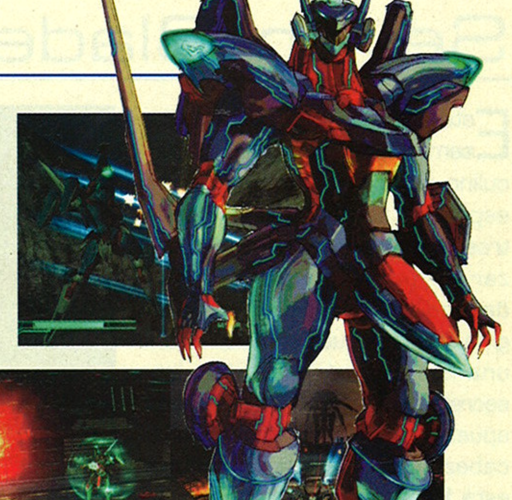




Z.O.E.

Hideo Kojima supervisa de cerca este proyecto. En el siglo XXII se ha desatado una guerra entre gigantescos robots (Mech-Wars), que dan la base para la mecánica del juego. Sin embargo, **ZONE OF ENDERS** no se ha quedado en un simple título de lucha de *mechas*. El juego nos cuenta una emocionante historia, con un niño como héroe, que se ve envuelto en la guerra. Desde luego, los efectos de luz durante los espectaculares combates son una -"auténtica pasada" para la vista.





Silent Scope



El éxito que ha obtenido la recreativa **SILENT SCOPE** se debe, además de a su indudable calidad, al "sniper rifle" que incorpora y que le da el auténtico toque especial. La versión para ***PS2*** es idéntica al original, pero no está confirmado si el periférico estará disponible para la consola.







*_**SILENT SCOPE**, dentro de las modalidades que incorpora, tiene una de entrenamiento para luchar contra los terroristas.*

Ring of Red



KONAMI nos traslada a un hipotético Japón después de la Segunda Guerra Mundial. El país está dividido en tres facciones que entrarán en conflicto. El jugador tendrá que tomar posiciones estratégicas en un mapa para mover a sus tropas y a las ingeniosas maquinarias (que aunque son fantásticas, reflejan la época en la que suceden los hechos) para desempeñar misiones y ganar la guerra. **RED** brilla por la espectacularidad de sus imágenes.





Seven Blades

Este título es una aventura de samurais. El protagonista masculino cuenta con un arsenal de espadas y armas blancas, mientras que la fémina prefiere utilizar armas de fuego. Ambos, dependiendo del personaje elegido, tendrán que introducirse en una isla para desentrañar los secretos que oculta. **SEVEN BLADES** apuesta por la originalidad y a la cabeza del grupo de desarrollo está **Kaizo Hayashi**, un reconocido director de cine japonés que está intentando darle un toque cinemático al juego, pero sin olvidar nunca la acción.



_La isla que sirve de marco a la aventura de **SEVEN BLADES** está plagada de monstruos.









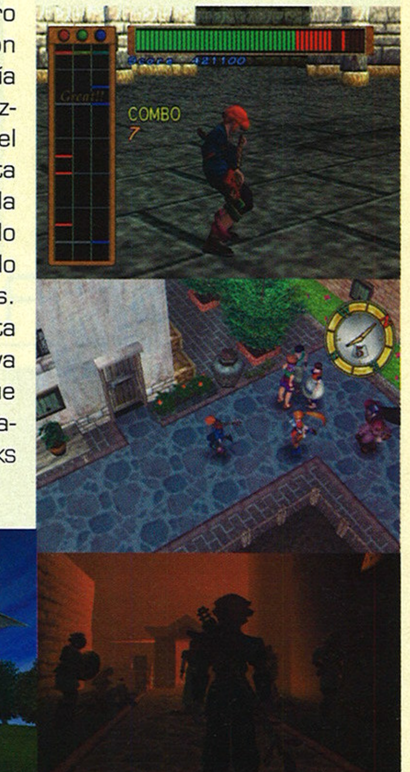

Shadow of Memories



Este es uno de los juegos que más espero de la factoría KONAMI. Hemos hablado en ocasiones anteriores de él, pero para los que todavía no lo conozcan diremos que se trata de un título que opta a las claras por la originalidad. Nada más comenzar la aventura, su protagonista (Eike), muere. Entonces se le concede una segunda oportunidad y tendrá que evitar su muerte viajando a diferentes épocas sin salir nunca de su ciudad natal. Su productor es **Gozo Kitao**, que estuvo a cargo de una obra maestra: SILENT HILL.

Ephemeral Fantasia

KONAMI no sólo innova dentro del género de aventura. Con **EPHEMERAL FANTASIA** esta compañía da un paso hacia delante, mezclando los elementos típicos del *RPG* con una libertad nunca vista para el jugador. De esta forma, la historia se desarrolla de un modo único y característico dependiendo de las decisiones que tomemos. El protagonista puede liderar hasta 10 personajes más y siempre va acompañado de su guitarra ya que la música juega un papel fundamental. La guitarra de GUITAR FREAKS es compatible con **EF**.



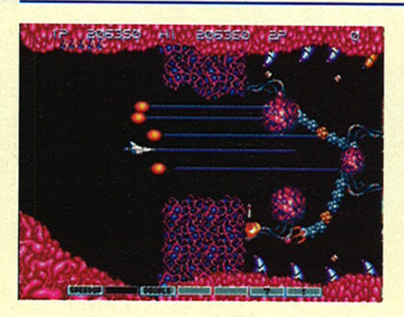
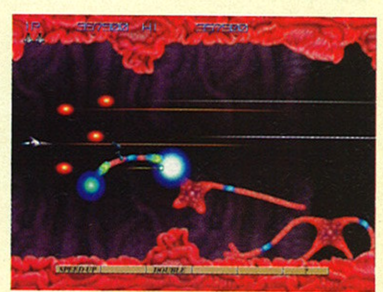


ESPN Winter X Games



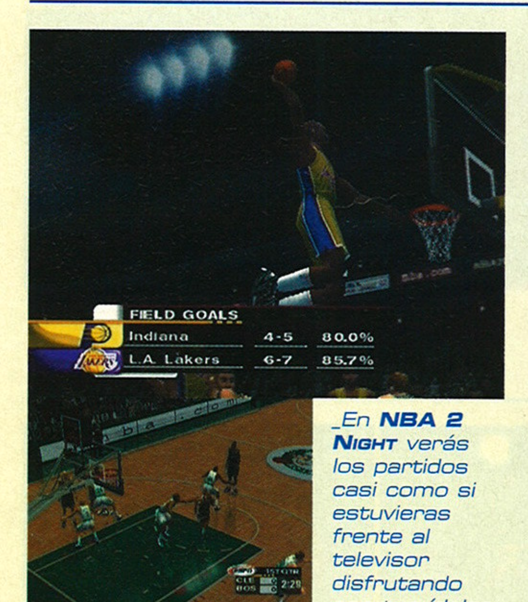

Los amantes del *snowboarding* se van a encontrar con uno de los títulos más realistas del género. La suavidad de sus animaciones y sus detallados gráficos son la mejor manera de disfrutar de las cuatro modalidades que nos ofrece este juego, donde podremos poner a prueba nuestra habilidad y nuestra tabla.

Gradius III & IV

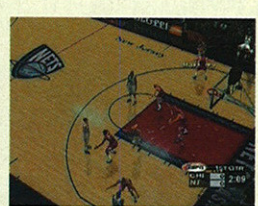



Los clásicos siempre han tenido un hueco en el catálogo de esta compañía. En este caso, KONAMI ha querido que los usuarios de ***PlayStation 2*** saborearán viejos éxitos como **Gradius III** y darles un toque más jovial incluyendo una nueva versión más acorde con el sistema, con la versión de la recreativa más reciente, **Gradius IV**.

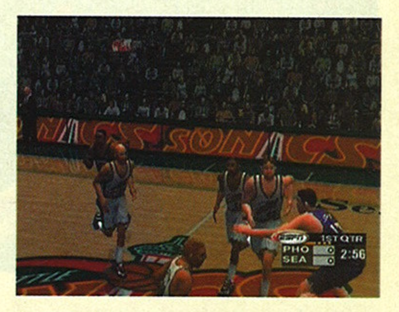
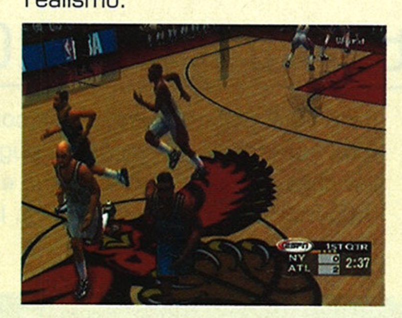
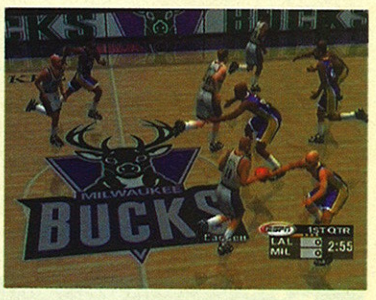
ESPN NBA 2 Night



*En **NBA 2 Night** verás los partidos casi como si estuvieras frente al televisor disfrutando con tus ídolos.*




La saga baloncestística de KONAMI también llegará a los 128 bits de SONY. Como ha ocurrido hasta la fecha, estará basada completamente en la liga profesional americana, pero nunca has visto a las figuras de la NBA representadas con tanto detalle y animadas con tanto realismo.

ESPN National Hockey Night





Todavía se encuentra en un período temprano de desarrollo y el nombre tampoco es definitivo, pero no hemos podido resistir la tentación de mostraros las primeras pantallas de un juego que promete ser la estrella dentro del género para ***PlayStation 2***.

ESPN International Superstar Soccer





En este número analizamos la versión japonesa del juego. KONAMI asegura que ha estado puliendo la edición europea de los fallos y además, por primera vez, un ISS contará con la licencia de la FiFpro para tener los nombres de los jugadores reales.

F1 Championship Season 2000

ELECTRONIC ARTS hace gala de la línea deportiva más variada del mercado y además sabe cuidar sus productos. Este es el primer título de Fórmula 1 que desarrolla para *PLAYSTATION 2*, con el que podremos revivir los momentos más emocionantes de la temporada 2000. Emular a **Michael Schumacher** o a los españoles **Gené** y **De la Rosa** estará a nuestro alcance, con comentaristas, la tensión de los boxes y por supuesto, los grandes enfrentamientos en la pista, ya que los coches controlados por la inteligencia artificial intentan emular a los corredores reales.












Knockout Kings 2001

El juego incluye una larga lista de los grandes nombres del mundo del boxeo de todos los tiempos, incluyendo a los aspirantes de última generación. La versión para *PS2* permite reproducir con total fidelidad las caras de los púgiles para que sean reconocibles en todo momento. Y como siempre, la diversión está asegurada.



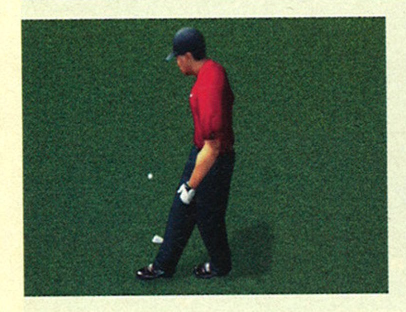


NBA Live 2001



Esta es una de las sagas que mayor éxito ha cosechado a lo largo de su historia, sobre todo para los que se decantan por la simulación más realista. Esta entrega para los 128 bits de SONY, es la que más se acerca al espectáculo que se vive en la cancha desde una consola.

Tiger Woods PGA Tour 2001





Una compañía de la talla de ELECTRONIC ARTS no repara en gastos para contar con las principales estrellas en sus productos. El indiscutible número uno en los campos de golf, es el protagonista del primer **PGA TOUR** para ***PLAYSTATION 2***. El juego cuenta con campos y jugadores renderizados en 3D, donde figuran también otros grande nombres de esta disciplina deportiva. ***TIGER WOODS PGA TOUR 2001*** tiene un total de seis modalidades diferentes.

NHL 2001

No se trata de un deporte con mucha tradición en nuestro país, pero como juego resulta muy dinámico y divertido. Aún está en desarrollo, pero seguro que EA SPORTS va a sacar el máximo partido de ***PS2*** y su experiencia con este título.







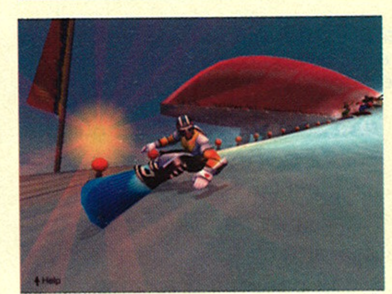
FIFA 2001

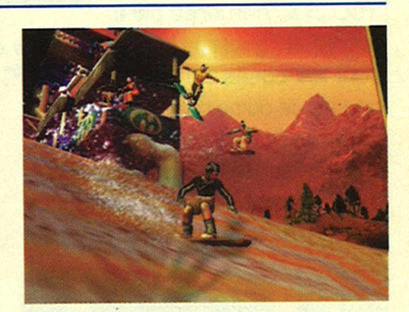




En este número tenéis un acercamiento a la estrella, dentro del mercado europeo, de EA SPORTS. De todas formas, no podíamos dejar de incluir un título de este calibre dentro del catálogo de la compañía. Como ya sabéis, **FIFA** siempre ha contado con los equipos y jugadores de las ligas más importantes.

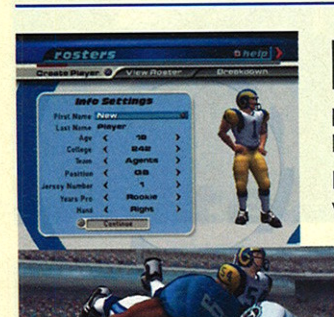
SSX





La fiebre por desarrollar juegos de *snowboarding* también ha calado entre los equipos de ELECTRONIC ARTS. En **SSX** tendrás la oportunidad de realizar las cabriolas y trucos más excitantes que jamás hayas podido imaginar sobre la nieve. Es uno de los pocos títulos que no cuenta con competidores reales en sus filas.

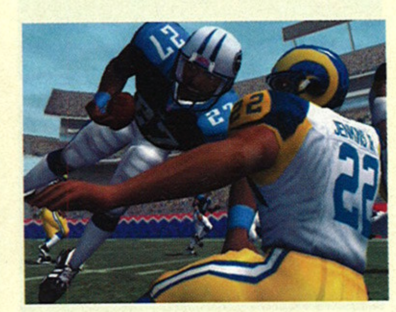
Madden NFL 2001



Los que disfruten con el fútbol americano, van a "alucinar" con la entrega para ***PS2*** de la saga más reconocida basada en este deporte. Se han incorporado nuevos controles defensivos y nuevas celebraciones para los *touchdown*.











ELECTRONIC ARTS

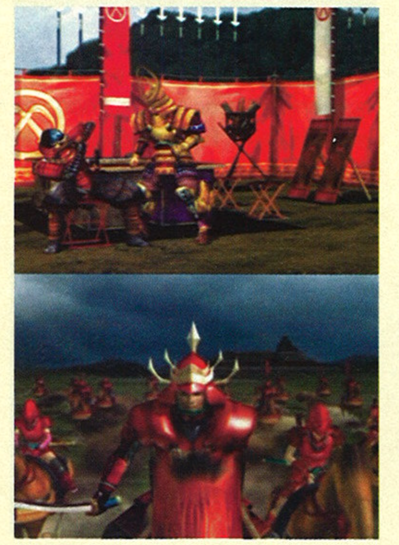
Kessen



Este fue uno de los títulos que acompañó a ***PS2*** en su lanzamiento y el primero en hacerlo en formato DVD. Básicamente, es un juego estratégico de batallas centrado en la época medieval japonesa. El jugador tendrá a su disposición un ejército de 100.000 hombres para entrar en guerra. Hasta aquí las cosas no varían mucho de otros títulos del género. Pero **KESSEN** aprovecha el potencial de *PLAYSTATION 2* permitiendo que cientos de soldados en 3D se muevan en tiempo real en el campo de batalla guiados por las tácticas empleadas por el jugador. También se incluyen elementos de tipo *RPG*, como descansar u obtener nuevas armas, y que pasarán a formar parte importante de la estrategia a seguir para alcanzar la victoria. El apartado gráfico contribuye sobremanera a que las batallas resulten impresionantes. El juego verá la luz en otoño del presente año.



_Las decisiones que tomemos antes de partir a la batalla, decantarán la victoria de nuestro lado si son acertadas.







X-Quad

_El protagonista del juego cuenta con un arsenal completo y variado para luchar contra los terroristas.





El juego ya ha visto la luz en Japón. En él, un escuadrón de fuerzas especiales formado por cuatro personas, cada una de ellas con una habilidad especial, tienen que adentrarse "a tiro limpio", en un complejo militar secreto. Cada personaje ha sido recreado con todo detalle y estilo propio, por 5000 polígonos.

Theme Park Roller Coaster

Si ediciones anteriores, con un nivel gráfico más precario, resultaban divertidísimas, la versión de **THEME PARK** para la consola ***PLAYSTATION 2,*** nos va a permitir crear las montañas rusas más delirantes, grandes y emocionantes de toda la historia de los parques de atracciones.







(CAPCOM)

Onimusha

El once de Noviembre sale a la venta en Japón uno de los juegos que más revuelo ha armado dentro del catálogo de novedades para ***PS2***. La compañía que fundara sagas como STREET FIGHTER o RESIDENT EVIL, está a punto de ofrecernos lo que parece ser casi con toda seguridad, una nueva obra maestra del videojuego.



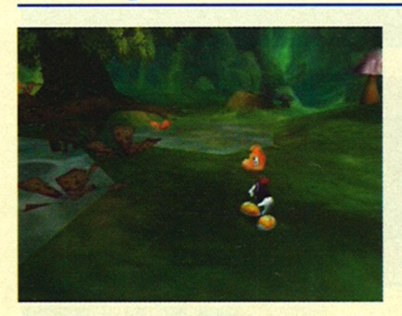






(UBI SOFT)

Rayman Revolution





UBI SOFT quiere dar la campanada con la incursión de su mascota más carismática en los 128 bits de SONY. Cerca de 40 horas de juego estarán plagadas de niveles escondidos y toda una nueva *troop* de personajillos simpáticos. Por supuesto, la compañía asegura que este será el **RAYMAN** más preciosista y espectacular de todos a nivel gráfico.

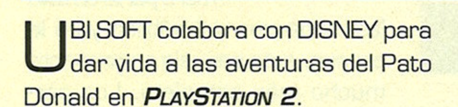




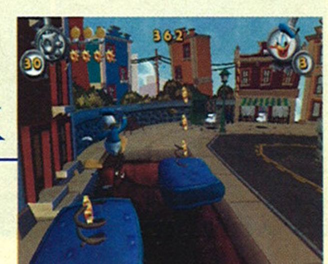


Evil Twin

La aventura de acción que nos ofrece el grupo desarrollador IN UTERO se inspira en los cómics y las películas en blanco y negro.



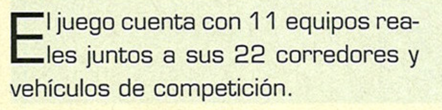
Donald Duck Quack Attack



UBI SOFT colabora con DISNEY para dar vida a las aventuras del Pato Donald en ***PLAYSTATION 2***.

Dinosaur

En Noviembre se estrena una de las películas más ambiciosas de DISNEY que contará con su correspondiente juego para los 128 bits de SONY.



F1 Racing Championsh.



El juego cuenta con 11 equipos reales juntos a sus 22 corredores y vehículos de competición.



(VIRGIN)

Run Like Hell



INTERPLAY nos ofrece un título en el que se combinan terror y ciencia ficción. Es la primera incursión de la compañía dentro de este territorio liderado por otras casas que ya han afianzado sus posiciones desde hace tiempo (como CAPCOM con RESIDENT EVIL). Y es que INTERPLAY ha puesto en marcha un ambicioso proyecto con un equipo dedicado exclusivamente a desarrollar títulos para PlayStation 2.

Lotus Challenge





La colaboración de KUJU con LOTUS ha dado como fruto el **LOTUS CHALLENGE** para ***PLAYSTATION 2***. En el juego se pueden conducir todos los modelos que la famosa casa inglesa ha ido creando a lo largo de su historia, y disfrutar de la simulación *arcade* o de una modalidad donde se pueden ejecutar distintas acrobacias.

(EIDOS)

Commandos 2



PYRO STUDIOS está ultimando la entrega de **COMMANDOS 2** para los 128 bits de SONY. Si la primera parte se llevó las alabanzas del público y de la prensa, esta secuela se presenta mucho más completa. Los personajes que controlamos podrán realizar un mayor número de acciones (nadar, funambulismo, bucear, etc...). También podrán manejar los vehículos que encuentren a lo largo de los escenarios que comprende cada misión. Estos se basan en famosas películas sobre la Segunda Guerra Mundial.







Legacy of Kain 2



El segador de almas vuelve a la carga con una segunda parte que promete ser mucho más emocionante.

Herdy Gerdy



Un precioso juego de plataformas que todavía se encuentra en un período temprano de desarrollo, pero que tiene una pinta excelente.

Time Splitters



Shoot'em up 3D desarrollado por EIDOS con un estilo entre QUAKE y THE HOUSE OF THE DEAD.



[MIDAS]

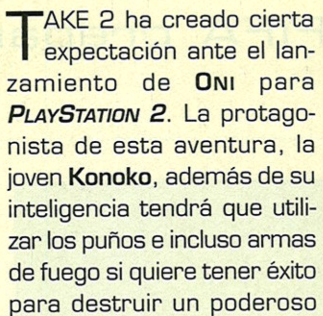
Dinasty Warrios 2



ACCLAIM distribuirá en nuestro país uno de los títulos que menos polvareda ha levantado pero que ha desaparecido de las estanterías como por arte de magia a los pocos días de salir a la venta en Japón. Lucha contra decenas de enemigos cuerpo a cuerpo y vive la batalla como si fuera de verdad. Además de utilizar armas, podrás montar a caballo consiguiendo ataques mortíferos. Pero recuerda que tu principal objetivo será siempre acabar con los «peces gordos».

[TAKE 2]

Oni



TAKE 2 ha creado cierta expectación ante el lanzamiento de **ONI** para ***PLAYSTATION 2***. La protagonista de esta aventura, la joven **Konoko**, además de su inteligencia tendrá que utilizar los puños e incluso armas de fuego si quiere tener éxito para destruir un poderoso sindicato del crimen.





[THQ]

Summoner

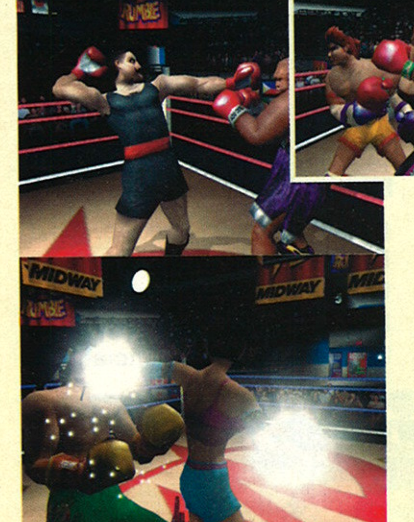


Los mundos de espadas y brujería dan mucho de sí a la hora de desarrollar un juego. **SUMMONER** se puede encuadrar dentro de este tipo de títulos, como un *RPG* con cerca de 120 personajes que se desenvolverán en un entorno 3D enfrentándose a seres mitológico, con más de 50 horas de juego.

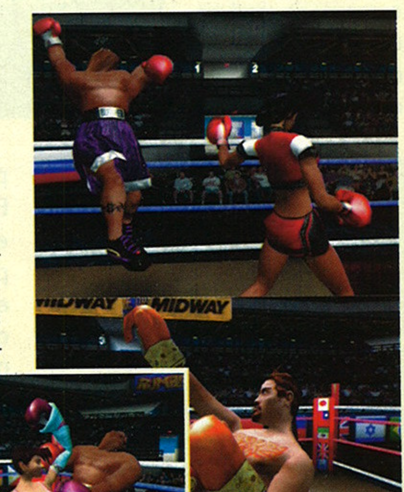


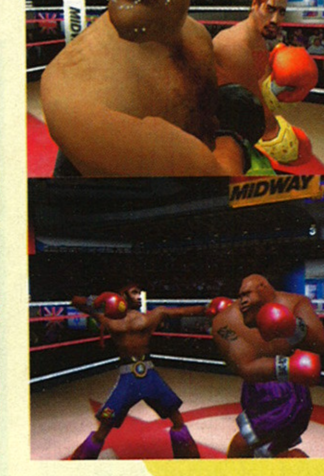
[MIDWAY]

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2



Afro Thunder quiere seguir cosechando el éxito que ha obtenido en ***DREAMCAST***, y MIDWAY no se lo ha pensado dos veces a la hora de realizar la correspondiente versión de la segunda parte de READY 2 RUMBLE para ***PLAYSTATION 2***. Nuevos personajes y opciones prometen que cada combate dentro del ring va a ser un auténtico espectáculo, siempre y cuando hayamos aprendidos a utilizar nuestros puños.









Preplay ²

COMPAÑÍA:	ELECTRONIC ARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	ELECTRONIC ARTS
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGEN:	Canadá
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
COMPETICIONES:	5
VIDAS:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	651KB

(+) La gran cantidad de opciones y la incorporación de equipos y jugadores reales son sus principales aliados.

(-) Aunque gráficamente el programa es más que notable, no alcanza la espectacularidad de su rival de KONAMI.

FIFA 2001

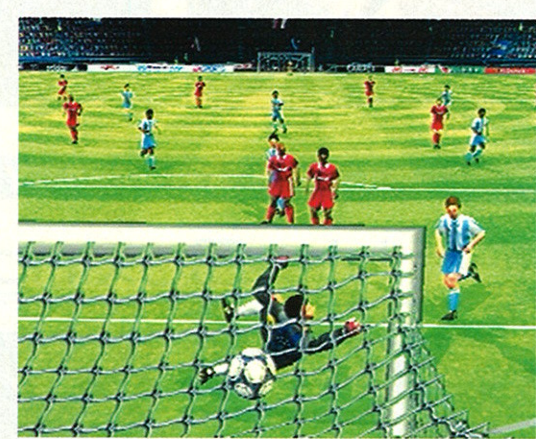
FIFA prepara su entrada en Europa

por <Chip & Ce>

La versión *PAL* de FIFA 2001 pule algunos aspectos gráficos de la entrega japonesa, utilizando a **Mendieta** como reclamo publicitario. Hace unos cuantos meses, en estas mismas páginas, os ofrecimos un completo reportaje de la entrega nipona de FIFA, a la que se le añadió la coletilla de Soccer World Championship. Desde entonces ELECTRONIC ARTS sigue trabajando para perfeccionar un programa que ya apuntaba unas magníficas cualidades en todos sus apartados. La primera versión *PAL* ha llegado hasta nosotros mostrando algunas diferencias importantes. Para empezar se produce un cambio en la denominación, ya que en **España** el programa se titulará **FIFA 2001**. El cambio también es patente en el protagonista de la campaña publicitaria ya que, en la línea de entregas anteriores, se utilizan diferentes estrellas para protagonizar el lanzamiento en cada país. Así, el japonés **Nakata** deja paso a diferentes jugadores, como **Davids** en **Holanda**, **Henry** en **Francia** o **Inzaghi** en **Italia**. En **España**, el relevo de **Guardiola** es tomado por el valencianista











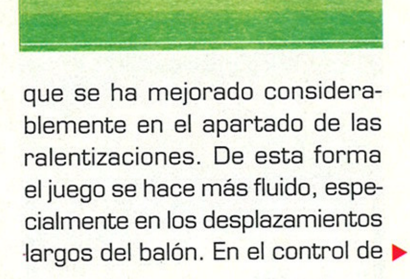


_Mendieta



Gaizka Mendieta es la nueva cara de FIFA en **España**. A sus 26 años, el centrocampista español nacido en **Bilbao** ha pasado su vida deportiva entre el Valencia B y el primer equipo. Desde que debutó en primera división en 1993, se ha ido consolidando como uno de los mejores jugadores del fútbol mundial, alcanzando la internacionalidad en el histórico 9-0 a Austria en 1999.





Mendieta, uno de los jugadores más en forma del momento (esperemos que no afecte la conocida maldición). En el apartado técnico se mantienen las líneas marcadas por la entrega nipona, aunque se ha mejorado considerablemente en el apartado de las ralentizaciones. De esta forma el juego se hace más fluido, especialmente en los desplazamientos largos del balón. En el control de ▶



_Animaciones

Las secuencias, una de las características de la saga FIFA, siguen presentes. La capacidad técnica de la consola hace que estemos ante la celebración de los goles y las protestas más espectaculares de la historia de todos los FIFA.

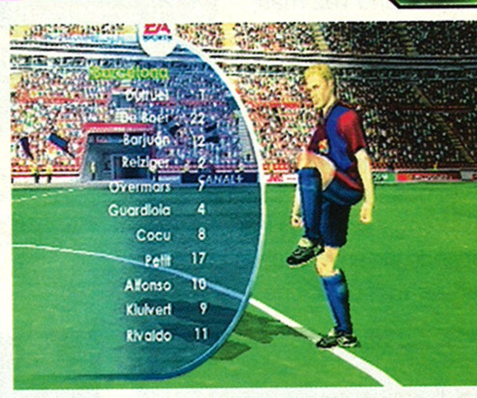


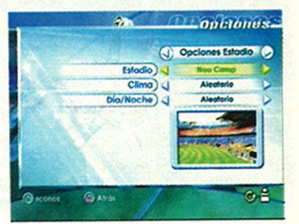




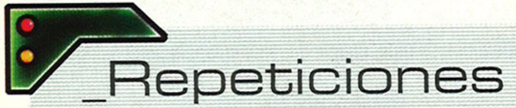








_Entre las opciones se encuentra la posibilidad de elegir campo. El Nou Camp es uno de los estadios incluidos.



_Repeticiones

En cuanto a variedad de cámaras, se mantiene la línea de entregas anteriores. El número de posibilidades aumenta en las repeticiones, entre las que se incluye una cámara manual que permite obtener todo tipo de imágenes.











◀ los jugadores se sigue manteniendo la misma configuración empleada en la versión para *PlayStation* de FIFA 2000, lo que facilita considerablemente el primer contacto con el juego para los aficionados a la larga saga. En este sentido sólo mencionar la incorporación de una barra de energía para controlar los disparos. En cuanto a los clubes y selecciones, el programa vuelve a dar una auténtica lección, incluyendo los equipos de las principales ligas mundiales. La única baja es la de las selecciones sub 23. Otra grata noticia es que, una vez más, los comentarios de la versión española volverán a ser realizados por **Manolo Lama** y **Paco González**. Por lo demás, las señas de identidad de la saga siguen presentes destacando las animaciones y la variedad de competiciones. ❐



_El programa cuida al máximo los detalles. Entre los mismos puede citarse la perfecta reproducción en las camisetas de los sponsors que patrocinan los clubes.

_Parecidos físicos



A la hora de reproducir los rasgos físicos de los jugadores, la versión nipona presentaba una invasión de jugadores con rasgos orientales. La entrega *PAL* mejora este aspecto, ofreciendo bastantes detalles como la coronilla de **Zidane** o el pelo rizado de **Iván Campo**. En los primeros planos la reproducción es dispar, aunque el completísimo editor permite hacer todo tipo de cambios.











_Competiciones



Fecha	Hora	Local	-	Visitante
9 Ago	19:00	Inter	1-0	Bruselas
9 Ago	19:00	Kiev	3-2	Donetsk
9 Ago	19:00	Maardu	0-3	FC Tirol
9 Ago	19:00	Lyon	4-3	Zagreb
9 Ago	19:30	Riga	0-1	Herfolge
9 Ago	19:30	Valencia	-	HTel-aviv
9 Ago	19:30	Belfast	-	Leeds U.
20 Ago	15:00	Valladolid	-	R Sociedad
20 Ago	15:00	Rayo	-	Zaragoza

PRÓXIMO PARTIDO: Valencia - HTel-aviv

Entre los múltiples torneos destaca la atractiva posibilidad de disputar varias competiciones en una misma temporada (liga, copa y competición europea), así como la participación en varias campañas consecutivas.



Ring of Red

El wargame de mechas de Konami.

por <Nemesis>



Aunque queda mucho para verlo en las tiendas, KONAMI aprovechó el pasado ECTS para mostrar por primera vez en público **RING OF RED**, su particular aportación al mundo de los *WarGames* de *Mechas*, del que la saga FRONT MISSION es el principal exponente. La acción de **RED** (como será bautizado en Occidente) transcurre en 1964, tras el fin de una hipotética segunda guerra mundial en la que participaron todo tipo de mechas junto a tanques y tropas. Japón ha sido ocupado y fraccionado (como pasó con Alemania en la postguerra en la vida real) por la mitad. La zona norte es comunista y recibe el apoyo económico y militar de la URSS y China, mientras que el Sur está respaldado por los Estados Unidos, lo que ha dado lugar a una guerra fría que finalmente, acaba desembocando en el conflicto armado. Aquí empieza el juego, con el jugador tomando el control de uno de los gigantescos *mechas*, conocidos como AFW (*Armored Fighting Walker*), e iniciando una serie de combates estratégicos al más puro estilo FRONT MISSION. La manera de distribuir las tropas por la pantalla, mediante un tablero, no se diferencia mucho de los *Wargames* de SQUARE, pero las cosas son diferentes a la hora de participar en los combates. Éstos se desarrollan en tiempo real y permiten que el jugador reaccione al ataque del adversario e incluso es posible ajustar la mirilla del cañón para efectuar los mayores daños. Tal y como se esperaba de KONAMI y ***PS2***, **RED** es impresionante a nivel visual, sobre todo en lo referente al diseño de los robots, pero no deja de ser un simple esbozo de lo que ofrecerá la versión final del juego, que no verá luz hasta el 2001.





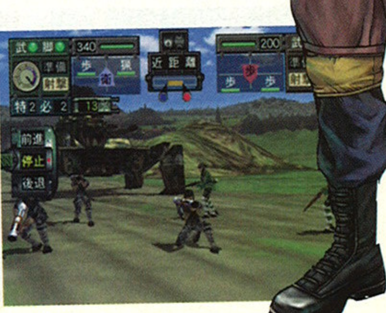


_Recuerdos de guerra



La impactante *intro* de **RING OF RED**, muestra, a lo largo de una serie de secuencias en "B/N", la participación de los mechas en la "WWII".







Preplay²

COMPAÑÍA:	KONAMI
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	KCE Sapporo
FECHA DE LANZAMIENTO:	2001
PAIS DE ORIGÉN:	Japón
GÉNERO:	WarGame
FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Jopón
JUGADORES:	1
VIDAS:	1
ESCENAS:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

(+) La secuencia de introducción, con los *mechas* cabalgando entre las tropas alemanas, es como poco, impactante.

(-) Va a ser "un palo" esperar hasta bien entrado el 2001, para ver la versión PAL del juego.

Preplay²

SSX: Snowboard SuperCross

El segundo título de EA para PS2

por <Doc>

COMPAÑÍA:	ELECTRONIC ARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	In-House
FECHA DE LANZAMIENTO:	24-11-2000
PAIS DE ORIGÉN:	Canadá
GÉNERO:	Deportivo

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	PAL
JUGADORES:	1-2
VIDAS:	1
ESCENAS:	8
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	-

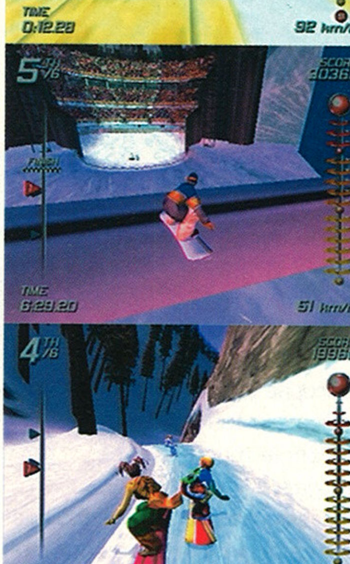
(+) Su intuitivo control y su impresionante aspecto gráfico. La banda sonora es una pasada.

(-) Si no te gusta el snowboard, por mucho que lo intentes, nunca te gustará Snowboard SuperCross.



Tras FIFA 2001 y, antes de meterse de lleno con títulos como MADDEN 2001 o 007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE, ELECTRONIC ARTS se lanza al *Snowboard*, concretamente a la variante más agresiva de dicha disciplina deportiva: el *Snowboard SuperCross*. En dicha variante, no sólo tendremos que competir contra nuestros oponentes «humanos», a los cuales podremos golpear y empujar a placer en cualquier momento (detalle que con gusto nos devolverán), sino que la mayor dificultad residirá en el enrevesado y extenso circuito que deberemos recorrer y completar. Cada uno de los 8 circuitos (7 pistas libres y un circuito) estará compuesto por decenas de complicadas curvas y peligrosos saltos al vacío, aunque eso no es ni mucho menos lo más peligroso... A medida que avanzamos en el juego y completamos circuitos, los escenarios comenzarán a poblarse de construcciones tales como *loopings*, curvas *chicane*, paredes de cristal (que podremos romper de un cabezazo o dejar que los otros corredores





_Las acrobacias



Que sería de un título en el que vamos sobre una tabla si no fuera por los saltos y las acrobacias. En **SSX** cobrarán especial importancia, ya que será la única acción que aumentará nuestra velocidad con respecto a la de los oponentes. Cuanto más complicado sea el truco realizado (mayor cantidad de grados en el *spin*, mayor número de *grabs*, etc.), más velocidad cogerá nuestro personaje.





_Debajo, uno de los obstáculos con los que nos encontraremos: paredes de cristal.

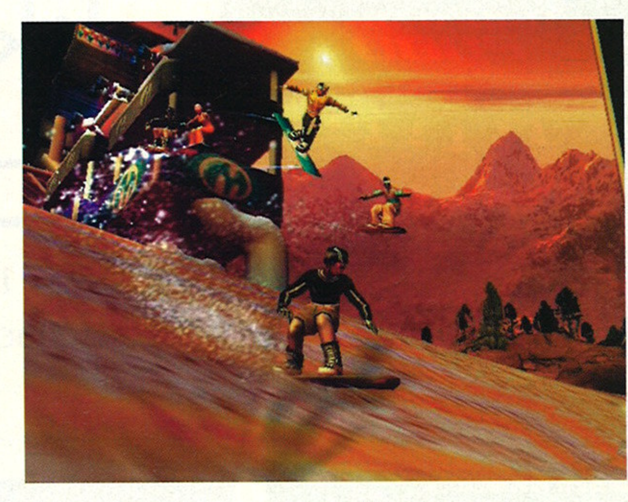












En algunos momentos la tremenda calidad visual de ***Snowboard Supercross*** *nos hará creer que estamos ante una competición real del más puro snowboarding.*

las rompan) y todo tipo de obstáculos, los cuales harán ridícula la amenaza que suponen los inocentes empujones de los corredores oponentes. Cada uno de los 8 *snowboarders* está perfectamente diferenciado por sus características, ya que éstas determinarán su estabilidad ante los ataques de los oponentes, su velocidad, su fuerza, su equilibrio, su potencia de salto y habilidad para las detalles de una competición de *snowboard* sólo pueden compararse con la realidad. El *engine 3D* diseñado por la gente de EA permite deslizarse por la nieve con un *frame rate* constante de 60 *fps*, surcar los circuitos dejando el rastro de nuestro paso en la nieve haciendo saltar polvo, y ofreciendo al respetable las caídas más espectaculares jamás vistas en un juego de este tipo. La mayoría de respecto a los demás corredores podría hacernos perder la carrera. Es en el modo para dos jugadores donde las acrobacias cobrarán especial importancia, ya que sin ellas nos será prácticamente imposible ade- rán sencillas de ejecutar una vez conozcamos el tiempo que deberemos mantener el *stick* en la posición en la que debemos girar para realizar el salto deseado, ya que el 50% del aterrizaje será en cierto modo



_El divertido modo para 2 jugadores



Al igual que en todos los títulos deportivos, **SSX** cuenta con un divertido modo para dos jugadores. En dicho modo será indispensable ejecutar continuamente espectaculares piruetas y acrobacias, ya que será lo único que nos acerque al primer puesto o a la meta.

acrobacias, etc. Técnicamente, pocos títulos de esta temática creados para cualquier otro sistema se asemejan a **SSX**, ya que la perfección con la que han sido recreados todos los estas caídas vienen precedidas por la «semi-ejecución» de alguna acrobacia que, lejos de quedarse en una simple floritura para provocar la admiración del publico, servirá para aumentar nuestro nivel de *boost*, y con ello, lógicamente, la velocidad de nuestro personaje. Eso sí, si no conseguimos caer dentro del circuito (sí, podemos salirnos), o si caemos en una postura en la que la tabla no quede perpendicular al suelo (lógicamente, testarazo seguro), el importante retraso que sufriremos con lantar a nuestro oponente o sacarle unos metros de ventaja. Dejando de lado las impresionantes características técnicas de las que hace gala **SSX**, hemos de decir que es el título de *snowboard* con el control más intuitivo y sencillo de cuantos existen en el mercado para soporte alguno. Podríamos decir que el título de EA es el Tony Hawk del *snowboard*. Incluso las acrobacias resultaasistido (el personaje se colocará ligeramente en la posición correcta). La banda sonora será uno de los puntos fuertes de **SSX**, ya que cada uno de los temas que la componen han sido creados, entre otros, por **Mix Master Mike**, **Beastie Boys**, **Rahzel** de los **Roots** y hasta **Skeewiff**, con una remezcla de Shake What Your Mama Gave Ya, tema aparecido en Beatmania European Mix. ❐









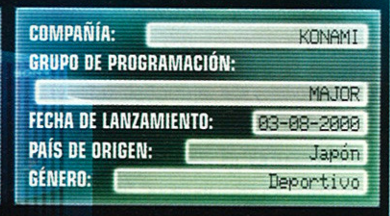




Jikkyou World Soccer 2000

Llega la respuesta de KONAMI al todopoderoso FIFA 2001 de EA SPORTS

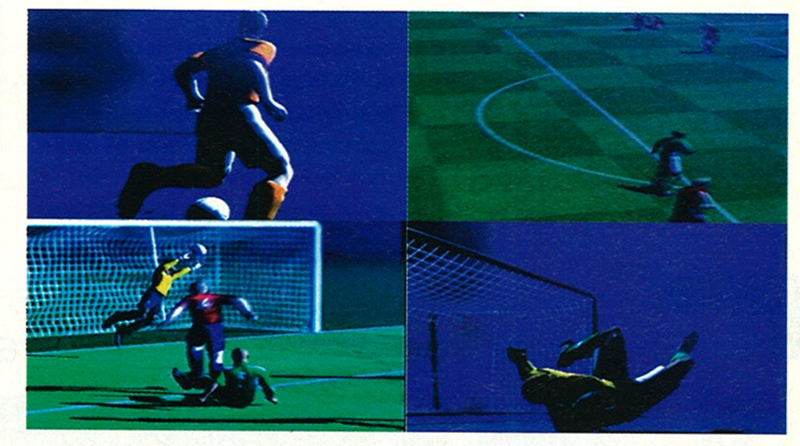
por <Chip & Ce>



FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1-4
COMPETICIONES:	4
VIDAS:	1
NIVELES DE DIFICULTAD:	-
CONTINUES:	-
MEMORY CARD:	670 KB







Hace muy poco, con motivo del lanzamiento de FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP para **PLAYSTATION 2**, nos ocupamos en estas páginas de la popular saga de ELECTRONIC ARTS. Ahora, KONAMI contraataca con un simulador de fútbol en el que utiliza toda la experiencia lograda con sus múltiples versiones de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Sin embargo, la rivalidad entre EA y KONAMI no es nueva, ya que se remonta hasta la época de las consolas de 8 *bits*. Así, la primera aproximación de la compañía japonesa se produjo en 1995 con SUPERSTAR SOCCER para ***SUPER NINTENDO***, al que en **Japón** se denominó PERFECT ELEVEN. A partir de ese momento se han ido sucediendo entregas alcanzando su punto



*_La selección olímpica japonesa sirve como portada a este juego. Entre sus componentes nos encontramos a **Nakata** (con el número 28) que curiosamente protagoniza su rival de EA.*









GRÁFICOS

La reproducción de los jugadores es un espectáculo. Presenta unas magníficas animaciones faciales que permiten observar el estado anímico de los jugadores.

BANDA SONORA / SONIDO FX

El comentarista nipón anima los partidos. Hay que destacar el ambiente que rodea los estadios, en el que se aprecian los cánticos y gritos de los aficionados.

TIEMPO DE JUEGO

La dificultad para controlar todas las posibilidades que ofrece el programa hace que las horas de juego puedan ser ilimitadas. Lo malo es que la paciencia también se termina.

JUGABILIDAD

El ritmo y la velocidad de juego son más reducidos que en NINTENDO 64. Con ello se acerca hacia la simulación de las versiones para PLAYSTATION, aunque sin llegar a su altura.







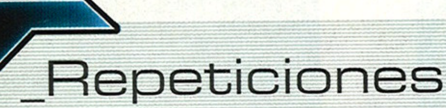


_La magnífica animación de los guardametas es uno de los puntos fuertes.

_Editor



Ninguna de las versiones de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ha destacado en su editor. Sin embargo, el incluido en este programa permite establecer aspectos como el modelo y color de las botas, el peso (120 Kilos como máximo) o la altura (fijando el límite en 2 metros). Dispone de alfabeto latino para facilitar las cosas a los que no se manejen con el idioma nipón.



más álgido con las versiones para ***PSX*** tituladas en en **Japón** como JIKKYOU WORLD SOCCER WINNING ELEVEN, y en las entregas para ***N64***, denominadas en el mercado nipón como JIKKYOU WORLD SOCCER PERFECT STRIKER.

En **España** todas las versiones, excepto la primera entrega para ***PSX*** titulada GOAL STORM, han aparecido bajo el nombre de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Sin embargo, la diferencia en el título empleada en **Japón** tiene bastante sentido si tenemos en cuenta las diferenecias entre las versiones para ***PSX*** y las de ***N64***. El título de las versiones para ***N64*** ha sido recuperado para la entrega de ***PS2***, cuyo anuncio estableció la ▶





_Repeticiones

El programa ofrece repeticiones automáticas tras la consecución de un gol o cuando se produce una ocasión de peligro. A ellas hay que añadir la posibilidad de ver una acción repetida en cualquier momento.







_Modo Success



Se trata de un modo historia en el que, mediante unos cuadros de diálogo multiopción, hay que forjar la carrera de un futbolista. Algo similar fue incluido por KONAMI en J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER, aparecido únicamente en el mercado nipón.





incertidumbre sobre a cuál de los dos tipos de programas (***PSX*** o ***N64***) se parecería más el nuevo juego. Por un lado, la coincidencia en el título con el último cartucho de ***N64*** citado, y el hecho de que también el estar creados por el mismo grupo programador, MAJOR, hacían prever una gran cercanía con la espectacularidad de estas versiones. Por otra parte, el soporte utilizado hacía ganar muchos enteros hacia una aproximación a la jugabilidad de los compactos para ***PSX***. A la vista del programa producido da la impresión de que KONAMI ha buscado un equilibrio entre sus dos tipos de juegos. De esta manera, las animaciones de los jugadores recuerdan a las empleadas en los programas para ***N64***. Sin embargo, el ritmo de juego es mucho más pausado, en sintonía con lo que estamos acostumbrados a ver en las últimas entregas de ISS para los 32 *bits* de SONY. A todo ello une una calidad gráfica





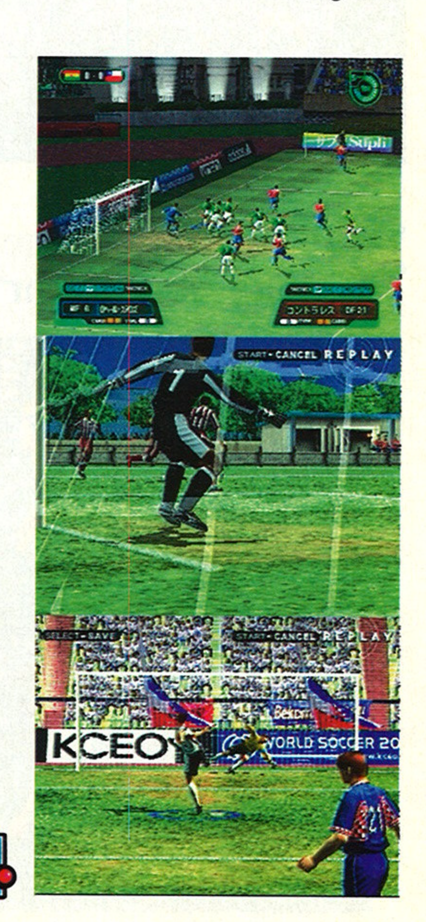


_Animaciones



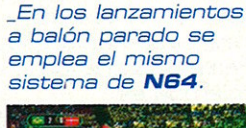
La animación facial hace que los primeros planos ofrecidos en las secuencias constituyan algunos de los momentos más espectaculares del programa. Destacan las celebraciones de gol, las protestas al árbitro y la colocación de las barreras por parte de los porteros.











_En los lanzamientos a balón parado se emplea el mismo sistema de **N64**.











fuera de toda duda, en la que las animaciones faciales permiten reflejar el estado de ánimo de los jugadores en función de las circunstancias de los partidos. Aunque la citada calidad gráfica unida a la mezcla de estilos puede parecer la solución ideal para un simulador de fútbol, en el desarrollo de los partidos hay algo que falla, dejando un sabor agridulce al usuario. A ello colaboran las numerosas ralentizaciones, cosa hasta ahora inédita en los múltiples simuladores de fútbol de KONAMI. En cuanto al control de los jugadores, las similitudes entre los mandos de ***PSX*** y ***PS2*** permitían prever una coincidencia similar a la que ya ocurrió en FIFA. A pesar de esta coincidencia, aunque las acciones básicas son similares, la configuración de botones es completamente diferente. Donde sí se produce una similitud con la versión de ***N64*** es en el sistema empleado para ejecutar faltas y lanzamientos de ▶



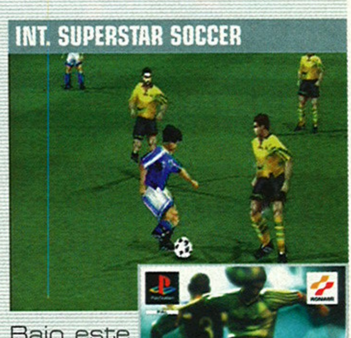




_PSX



La primera aparición de KONAMI en ***PSX*** dejó bastante que desear. Poca jugabilidad y menos opciones.



Bajo este nombre han llegado cuatro versiones para ***PSX*** (ISS, ISS PRO, ISS PRO'98 e ISS PRO EVOLUTION).



Además de las versiones de los distintos ISS, en **Japón** apareció la réplica de la versión para ***N64*** (J LEAGUE 99 PERFECT STRIKER).





_Competiciones



Junto a las clásicas liga y copa se incorpora el torneo olímpico, con una fase previa de clasificación. Además, cuenta con un modo de escenarios, muy habitual en la saga ISS, en el que se reproducen partidos reales. Entre los mismos se encuentra el España-Chipre en el que nuestra selección tiene que remontar un tres a dos en menos de cuatro minutos.

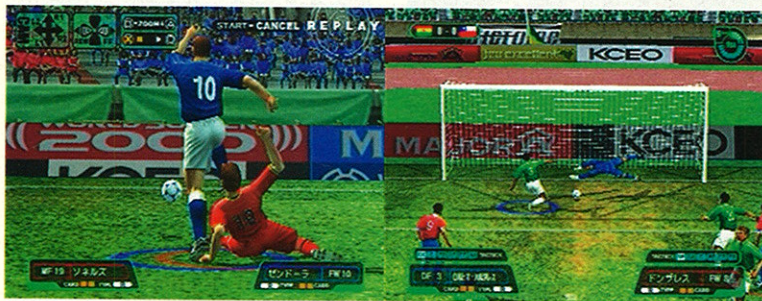


En el apartado de equipos sólo se incluyen selecciones absolutas y sub-23.





penaltis. Uno de los aspectos en los que KONAMI pierde la batalla con EA es en los protagonistas. Así, mientras la versión de FIFA para ***PS2*** incluye seleciones y clubes de todo el mundo, **Jikkyou World Soccer 2000** sólo recoge a las primeras. En este aspecto hay que señalar una coincidencia entre ambos títulos, ya que los dos presentan, junto a los equipos nacionales absolutos, a selecciones sub-23. El motivo es aprovechar que son estos equipos los que participan en los actuales juegos olímpicos de **Sydney**. Precisamente, la selección olímpica japonesa es la que aparece en la carátula del juego, en la que también se deja clara la licencia del Comité Olímpico Japonés. Dentro de las competiciones aparece un modo olímpico en el que es nece-









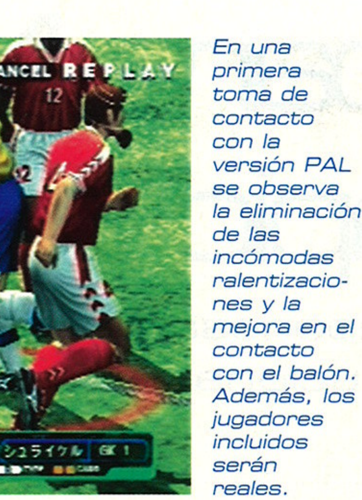


_Estadios



Seis es el número de estadios incluidos en el programa. Cada continente dispone de uno excepto **Europa**, que cuenta con dos representantes. Hay que destacar el colorido de las gradas durante los partidos.





En una primera toma de contacto con la versión PAL se observa la eliminación de las incómodas ralentizaciones y la mejora en el contacto con el balón. Además, los jugadores incluidos serán reales.







sario jugar diferentes partidos previos antes de llegar a la olimpiada. Entre las opciones hay que citar un modo historia así como los escenarios. El primero se basa en una serie de cuadros de diálogo, mientras que los escenarios recogen partidos históricos de diferentes selecciones nacionales. Los menús son bastante simplones, en lo que es otra muestra más de que las prisas han guiado la elaboración de este título. En definitiva, el programa no llega a colmar las expectativas levantadas, aunque deja claras muestras de lo que KONAMI y PS2, con un poco más de tiempo, pueden llegar a hacer juntos dentro del mundo de la simulación futbolística. De todas formas, en la última feria ECTS de **Londres** hemos podido observar que en la versión *PAL* se han realizado bastantes mejoras. Que así sea.









_N64

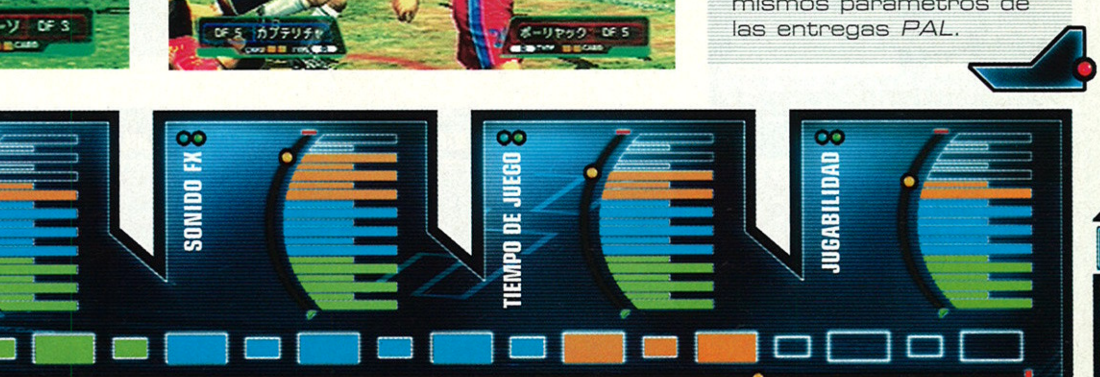
INT. SUPERSTAR SOCCER



Bajo esta denominación han aparecido dos entregas para ***N64*** (ISS 64 e ISS Pro 98). En ambas prima la concepción *arcade* y el espectáculo, recogiendo sólo selecciones nacionales.

JIKKYOU WS PERFECT STRIKER

En el mercado japonés a las versiones de ISS se les dio el título de Jikkyou Perfetc Striker. Por aquellas tierras han aparecido tres entregas, una más que en **España**, todas ellas programadas por MAJOR. Siguen los mismos parámetros de las entregas *PAL*.

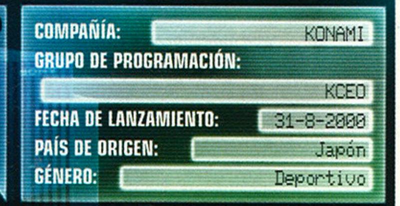




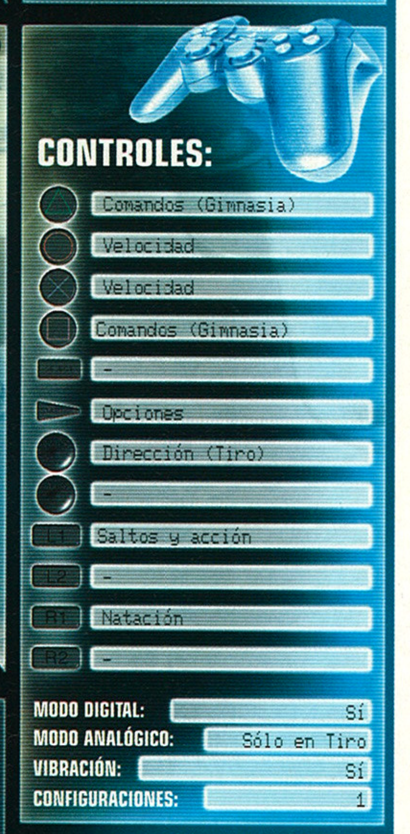
Ganbare Nippon Olympic 2000

La versión japonesa de International Track & Field revoluciona este género deportivo.

por <Chip & CE y MOLOKAI>



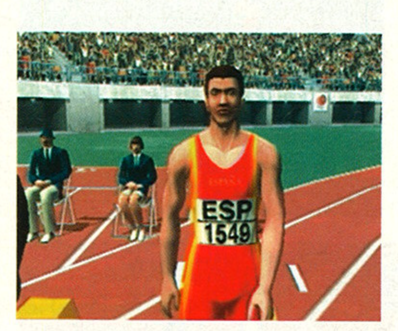
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: NTSC-Japón
JUGADORES: 1-4
VIDAS: -
PRUEBAS: 10
NIVELES DE DIFICULTAD: -
CONTINUES: -
MEMORY CARD: 230KB





La cita olímpica llega hasta **PLAYSTATION 2** con un impecable aspecto gráfico y la garantía de la saga INTERNATIONAL TRACK & FIELD. El impresionante ritmo con el que se suceden los avances tecnológicos hacen que el ciclo de vida de las diferentes consolas sea cada vez más corto. Si a esta circunstancia le sumamos que la fiebre olímpica sólo invade las consolas cada cuatro años, es fácil que algunas consolas no lle-

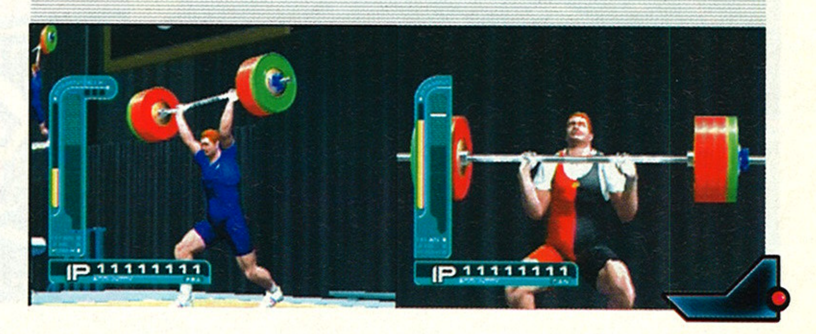






_Halterofilia

A partir de su debut en la segunda versión para ***PlayStation***, se ha consolidado como una de las disciplinas fijas. El control es parecido al de la versión ***N64***, logrando en cada uno de los tres tiempos de los que consta, un nivel de fuerza preestablecido. Todo ello en un tiempo limitado.



GRÁFICOS

Estamos ante el que es, sin ninguna duda, el programa de olimpiadas más espectacular de la historia. Es impresionante desde el calentamiento hasta las repeticiones.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La música tiene más ritmo de lo que es habitual en este género. Destaca la posibilidad de elegir tres melodías (una de corte español) en la prueba de gimnasia rítmica.

TIEMPO DE JUEGO

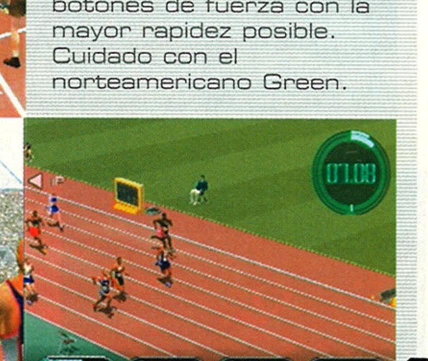
La inclusión de diferentes sistemas de control, hace que dominar todas las pruebas no sea sencillo. Ser un experto nos llevará más tiempo de lo que estamos acostumbrados.

JUGABILIDAD

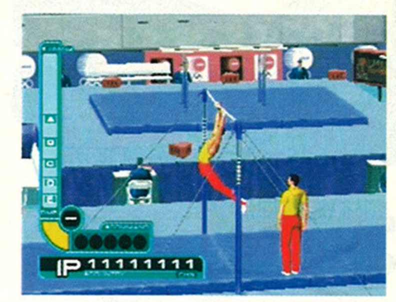
Aunque el clásico rompededos se utiliza en algunas pruebas, no es el sistema de control predominante. La escasez de opciones disminuye algo la jugabilidad.

_Cien metros lisos





Esta es una de las pruebas clásicas en todos los programas de olimpiadas. El control no tiene ningún secreto, limitándose a pulsar los botones de fuerza con la mayor rapidez posible. Cuidado con el norteamericano Green.







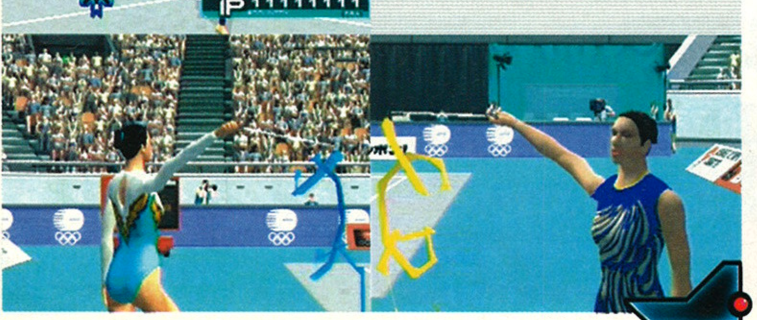
guen a ver en sus catálogos ningún programa olímpico. Sin embargo, los usuarios de ***PlayStation 2*** ya tienen asegurado uno de estos títulos, que además cuenta con la garantía de KONAMI. La compañía japonesa es una las especialistas en el género de los juegos olímpicos gracias a su saga Track & Field. En el mundo de las consolas este título inició su andadura con los 8 *bits* de ***NES***, y tras pasar por ***Game Boy***, ***Game Boy Color***, ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** da el salto hasta la nueva consola de SONY. La forma en la que KONAMI aprovecha las posibilidades gráficas del nuevo soporte hacen que las olimpiadas tomen una nueva dimensión que nos puede llegar a hacer dudar si estamos ante un videojuego o delante de nuestro televisor. La reproducción de los atletas es impresionante, empleando una calidad de texturas capaz de recoger los gestos de los atletas. La animación no se queda atrás, mostrando tanto una perfecta ejecución de las pruebas, como también de las actitudes previas y posteriores a las ▶



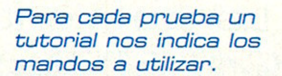
_Gimnasia rítmica



Es la única prueba debutante en la saga. Entre los posibles ejercicios se ha optado por el de cinta, pudiendo elegir entre tres melodías. El sistema de control es similar al de los programas musicales, siendo necesario sincronizar la pulsación de distintos botones con el paso de unos indicadores. Merece la pena felicitar a KONAMI por la introducción de esta disciplina, que añade una gran variedad a las archiconocidas pruebas clásicas de atletismo.

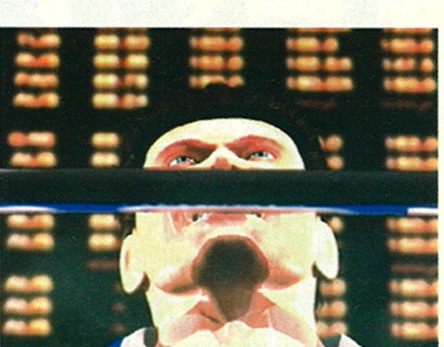






Para cada prueba un tutorial nos indica los mandos a utilizar.







-Tiro





Tras aparecer en la versión de ***NES***, el tiro no ha vuelto a incluirse en ninguna de las versiones de la saga Track & Field hasta esta entrega. Tiene la peculiaridad de ser la única de las pruebas en la que se puede utilizar el control analógico incluido en el mando de ***PlayStation 2***.

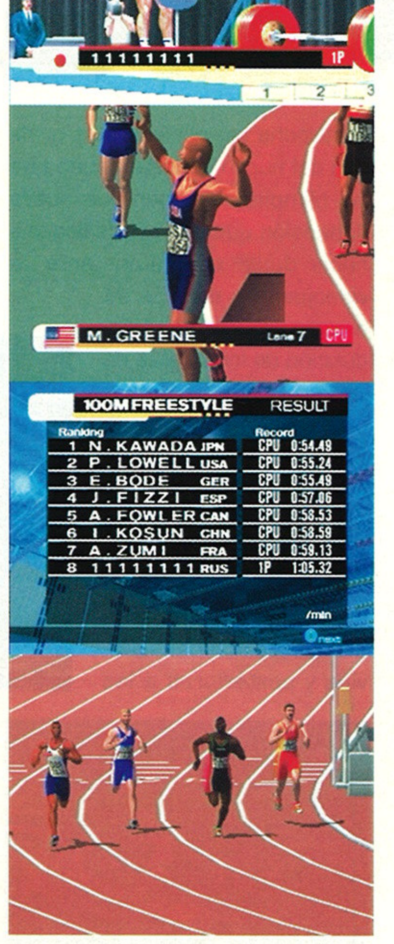


-Pértiga



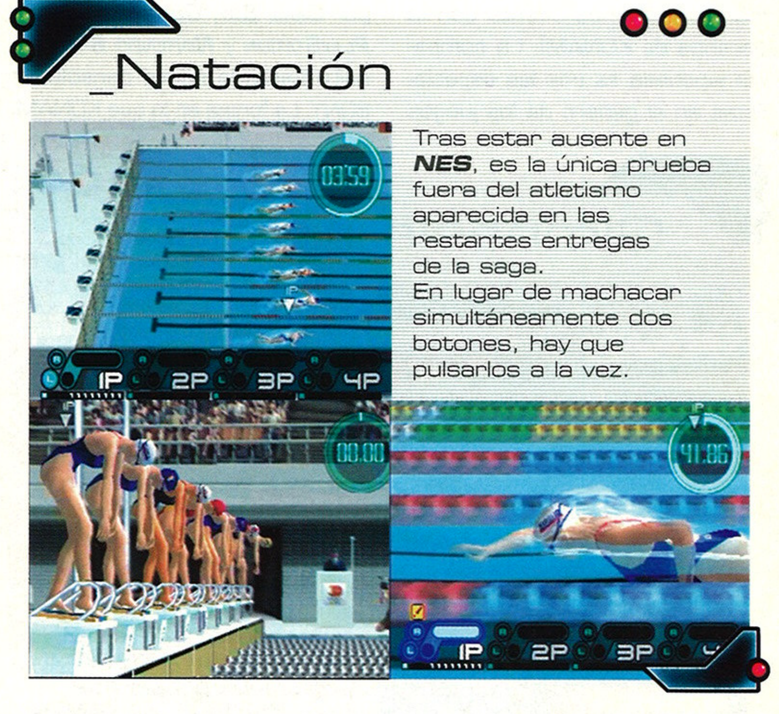
Dentro del atletismo, la pértiga es la prueba que presenta mayor dificultad. Además de lograr la máxima velocidad en carrera hay que determinar el momento en el que se inicia el salto y el de soltar la pértiga. El último depende de la inclinación de un cursor giratorio.





mismas (calentamientos, celebraciones, preparativos etc.). El resultado se completa con el ambiente que rodea una cita olímpica, ya que se cuidan detalles como los jueces que determinan el resultado de las pruebas o los personajes que se mueven de forma simultánea en un segundo plano. Todo ello hace que estemos, sin ninguna duda, ante el título más espectacular de la historia de los videojuegos en su género. En cuanto a las 10 pruebas incluidas se observa una reducción con respecto a otras versiones. Así, dejando a un lado los cartuchos de ***NES***, mientras que las dos entregas de ***PlayStation*** contaban con 11 y 12 disciplinas respectivamente, la versión para ***Nintendo 64*** disponía de 13. De todas las apariciones de Track & Field, la realizada para la consola de NINTENDO es

_Natación



Tras estar ausente en ***NES***, es la única prueba fuera del atletismo aparecida en las restantes entregas de la saga.
En lugar de machacar simultáneamente dos botones, hay que pulsarlos a la vez.



_Lanzamiento de jabalina



El lanzamiento de jabalina es otra de las pruebas aparecida en todas la versiones. En este caso se incluye un control novedoso que se basa en lograr el equilibrio mediante el pad direccional.



_Ciento diez metros vallas



Esta disciplina sólo ha estado ausente en la segunda entrega de **PlayStation**. El control no ofrece nada nuevo, siendo su secreto la coordinación entre salto y carrera.

la que cuenta con una mayor similitud. Así, ambos programas coinciden en 8 pruebas (110 metros, 110 vallas, salto de longitud, salto de pértiga, lanzamiento de jabalina, 100 metros libres, halterofilia y barra fija). Las otras dos son la gimnasia rítmica, que no ha aparecido nunca en la saga, y el tiro, cuya anterior participación se remonta hasta la versión de ***NES***. Teniendo en cuenta las diez pruebas del programa, se observa un equilibrio entre las cinco dedicadas al atletismo, y el mismo número repartido entre otros deportes. Esta variedad permite a los programadores no repetir una y otra vez el mismo sistema de control, ofreciendo con ello nuevas posibilidades. Además, en algunas de las pruebas tradicionales, como el lanzamiento de jabalina, se ha cambiado el sistema de control introduciendo nuevos parámetros a tener en cuenta. Con ello se busca satisfacer todos los gustos, desde la sencillez de los 100 metros, con el clásico rompededos que tantos callos deja en nuestras manos, hasta la novedosa gimnasia rítmica, en la que el control es similar al de los juegos musicales. El único pero que puede ponerse al programa es la limitada gama de opciones, que se manifiesta en un sólo modo de juego. La sensación que deja este título es la de estar ante uno de los programas visualmente más espectaculares de la historia de los videojuegos en el apartado deportivo.

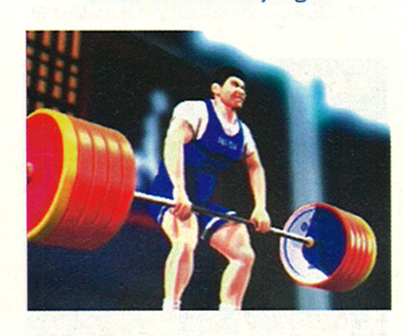
_Barra fija



Esta modalidad gimnástica debutó en **Nintendo 64**. El sistema de control es muy similar al de la versión citada, teniendo como objetivo repetir una serie de comandos para lograr efectuar los ejercicios.



A pesar de incluir un buen número de disciplinas, el programa sólo ofrece un único modo de juego.

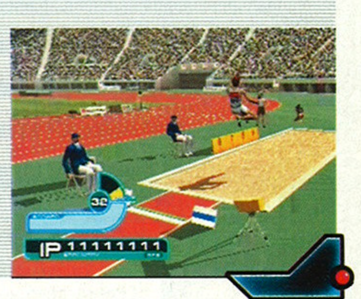


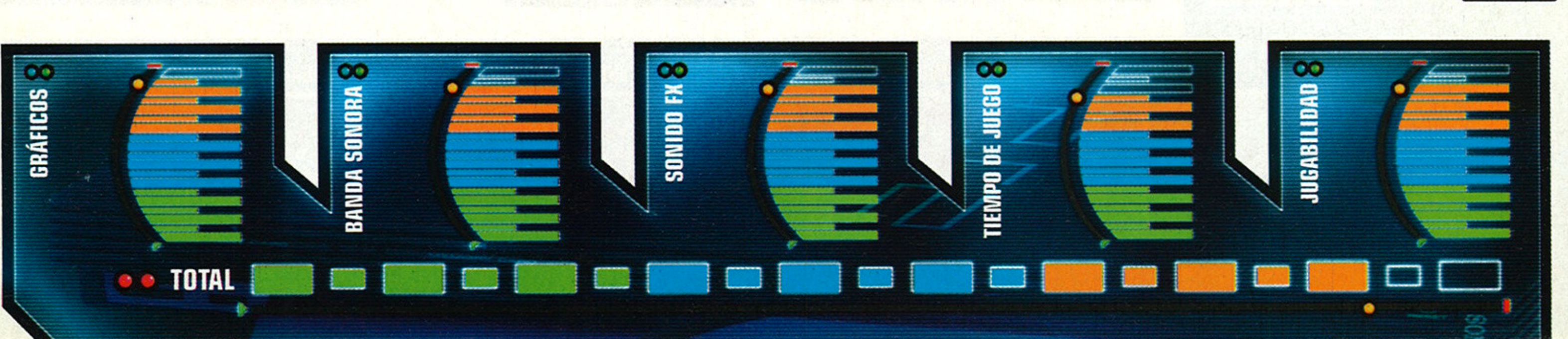
_Salto de longitud





Es otra de las pruebas aparecidas en todas las versiones de la saga. Su control es el convencional: velocidad máxima y ángulo de 45 grados. Sigue siendo una de las competiciones más adictivas.







Armored Core 2

El cuarto capítulo de la saga en 128 bits

por <The Elf>



COMPAÑÍA:	FROM SOFTWARE
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	CS DEVELOPMENT DIVISION.1
FECHA DE LANZAMIENTO:	03-08-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Mech'em-up 3D

FORMATO:	DVD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1-2
ENEMIGOS ARENA:	49
FASES:	36
NIVELES DE DIFICULTAD:	2
CONTINUES:	Memory Card/Cr.
MEMORY CARD:	70-130KB



CONTROLES:

Triángulo	Cambiar arma
Círculo	Seleccionar-Golpe Blade
X	Propulsor
Cuadrado	Disparar
Start	Pausa
Select	Mapa (misiones)
Stick	Extension
Stick	Súper Propulsor
L1	Movimiento lateral izqdo.
L2	Mirar arriba
R1	Movimiento lateral dcho.
R2	Mirar abajo

MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	No
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	1+programables



El inicio de la saga ARMORED CORE en ***PLAYSTATION*** se remonta al verano de 1997. La pasión que se desata en Japón con los juegos de *mechas* y la tremenda calidad que atesoraba, tanto en aspectos técnicos como jugables, elevaron la obra de FROM SOFTWARE a la categoría de mito lúdico. Este primer capítulo se encargó de instaurar las bases de lo que conocemos hoy día como una de las series con más tradición y prestigio en Japón. Los ingredientes de tan exitosa fórmula eran, ni más ni menos, que 46 misiones de exquisita variedad; la posibilidad de *customizar* nuestro propio robot con un total de 300.000 combinaciones y los necesarios combates vía cable Link o pantalla par-











_El número de fases de **AC2** asciende a 36, aunque se podrá finalizar con treinta misiones.



GRÁFICOS

Los escenarios de **AC2** hacen gala de una gran solidez aunque son excesivamente pulcros y algo desolados. La animación y diseño de los *Raven* es perfecta.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La banda sonora acompaña a la perfección el desarrollo de las misiones y combates, y los efectos de sonido crean la ambientación perfecta. Se pueden elegir voces en inglés.

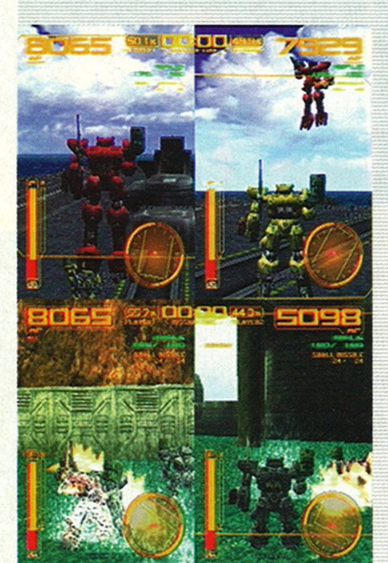
TIEMPO DE JUEGO

Las 36 misiones y las posibles variaciones que sufrirá el argumento con nuestras decisiones nos garantizan muchas hora de juego y el aliciente de jugarlo de nuevo.

JUGABILIDAD

El control del *Raven* es casi intuitivo y la curva de dificultad nos hará acometer las misiones fallidas una y otra vez hasta completarlas. El modo *Arena* es muy adictivo.

_Split-Screen VS



Si no disponemos del cable i-Link, dos **PlayStation 2**, dos juegos y dos monitores, lo mejor que podemos hacer es disfrutar con el completo modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida. En él los dos usuarios podrán modificar y optimizar sus *Raven*, cambiarles el color, elegir uno de los ocho escenarios y el tiempo de duración de los combates. Después del combate se podrá presenciar un *Replay* del mismo.

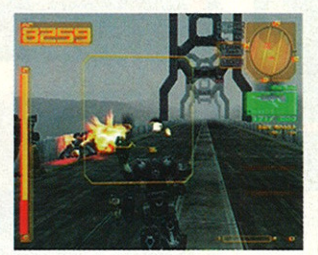






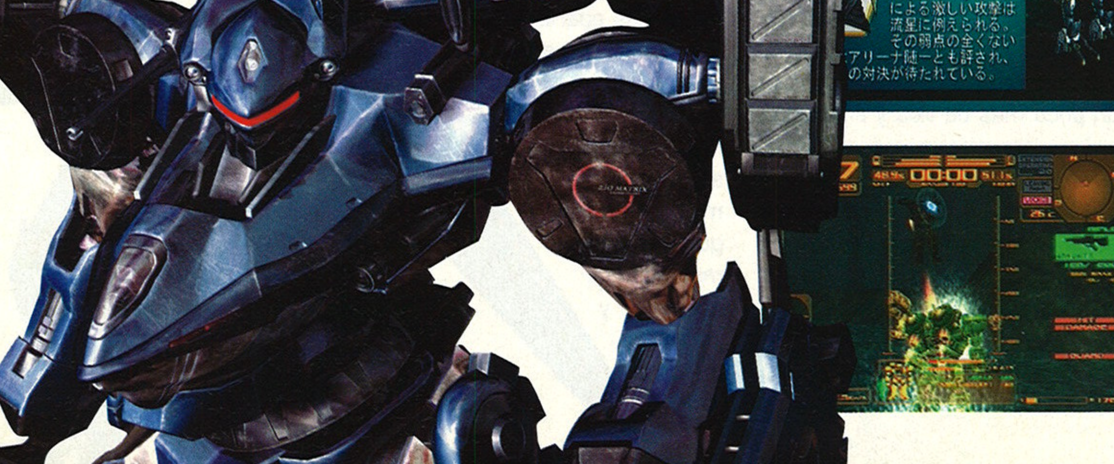








tida. FROM SOFTWARE continuó puliendo su diamante en bruto y poco tiempo después aparecieron una segunda y tercera parte (A. C. Project Phantasma y A. C. Master of Arena) en las que se erigió como auténtica protagonista la modalidad *Arena*. Pese a la notable calidad de estas dos nuevas entregas, FROM SOFTWARE no se atrevía a colocar un "2" detrás de las palabras Armored Core, y es que más que secuelas eran ampliaciones y actualizaciones de la saga. Parecía como si estuvieran eperando a la aparición de ***PS2*** y así fue. Ya tenemos ante nosotros al auténtico sucesor y una nueva prueba palpable de lo aplicados que son los

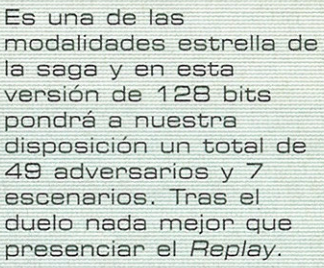


_Todo el armamento que aparece en **Armored Core 2** ha sido diseñado por **Masaharu Kawamori**.

_Modo Arena



Es una de las modalidades estrella de la saga y en esta versión de 128 bits pondrá a nuestra disposición un total de 49 adversarios y 7 escenarios. Tras el duelo nada mejor que presenciar el *Replay*.



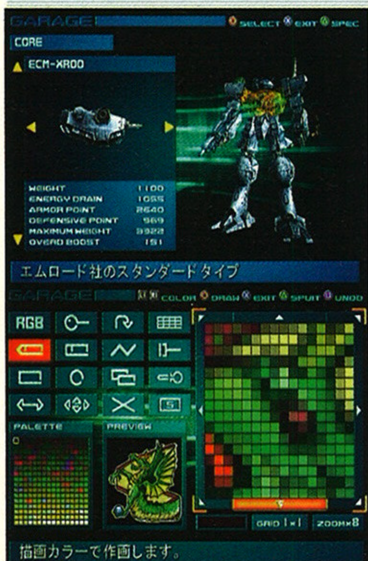












Además de ensamblar y cambiar piezas al *Raven*, se podrán customizar los marcadores de la pantalla, cambiar el color, editar y crear emblemas, testear el poderío del bruto mecánico y observar sus características.

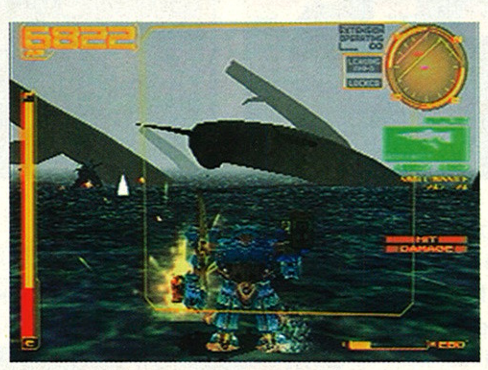






Armored Core 2 *luchará en el competido mercado japonés con títulos de mecánica y calidad similar como* ***Gun Griffon Blaze*** *(Game Arts),* ***Velvet File*** *(Dazu) o* ***The Mechsmith*** *(Idea Factory).*











Armored Core 2. Una selecta colección de melodías sirve de lecho a las punzantes apariciones de centenares de sonidos, desde pisadas, golpes metálicos o disparos, hasta lejanas explosiones, pasando por multitud de diálogos que podremos disfrutar en inglés y japonés durante todo el

programadores, grafistas y músicos de esta humilde compañía japonesa. **Armored Core 2** es actualmente uno de los mejores títulos de la consola y desde su aparición el pasado 3 de Agosto ha vendido más de 164.000 unidades. Todo el universo **A.C.** ha sido trasladado de los 32 a los 128 bits con absoluta maestría. Los escenarios son más sólidos y tangibles que nunca, las fuentes de luz riegan los entornos vectoriales con un estudiado realismo y, lo que es más importante, se crea en el jugador la sensación de estar controlando un *mecha* por los sórdidos y extremos parajes de un futuro incierto. Tan sólo se echa en falta un poco más de vida y animación en los escenarios y menos pulcritud. La ambientación es otro de sus puntos fuertes y sentiréis que estáis solos ante el peligro y que sólo os separa de la muerte una coraza de muchas toneladas de peso. A esto también contribuye el correcto balance entre banda sonora y sonido FX, dos apartados muy cuidados en





Si unimos los elementos que podremos comprar en las tiendas y las opciones de Garage, el número de combinaciones posibles asciende a... ¡10 billones!













juego. Otro de los grandes aciertos de **AC2** es el diseño y animación de los *mechas*, así como de todos sus componentes. Estos últimos han sido creados por **Masaharu Kawamori** (Super Defense Fortress Macross). El número de misiones de esta cuarta entrega asciende a 36, pero dependiendo de las decisiones y elección de misiones que hagamos, así como del éxito, la aventura irá tomando nuevos derroteros. Esto aumenta el interés de completarlo más de una vez. En **Armored Core 2** conviven tres corporaciones diferentes que nos ofrecerán misiones, con recompensa incluida, dos de ellas enfrentadas (*Zio matrix* y *Emeraude*) y otra neutral (*Blitz*), y de nosotros dependerá elegir lo más adecuado en cada momento. Así trazaremos el desarrollo de **Armored Core 2**. Con el dinero obtenido de las misiones tendremos que equipar convenientemente a nuestro *mecha* y potenciar cada uno de sus 14 elementos (brazos, armas, piernas, cabeza, cuerpo...). Además de todo esto **AC2** nos ofrece el modo *Arena* con un ranking de 49 contrincantes controlados por la CPU; la posibilidad de jugar contra otro humano a pantalla partida o con cable i-Link; la opción de utilizar un ratón USB para dibujar y editar emblemas; una tienda con infinidad de elementos para nuestro *mecha* y muchos detalles más que serán desvelados cuando aparezca en nuestras fronteras, el mismo día que ***PS2***. ❐

_La saga Armored Core



ARMORED CORE
10 DE JULIO DE 1997



Ofrecía 46 misiones y más de 300.000 combinaciones posibles de armamento.

A. C. PROJECT PHANTASMA
4 DE DICIEMBRE DE 1997

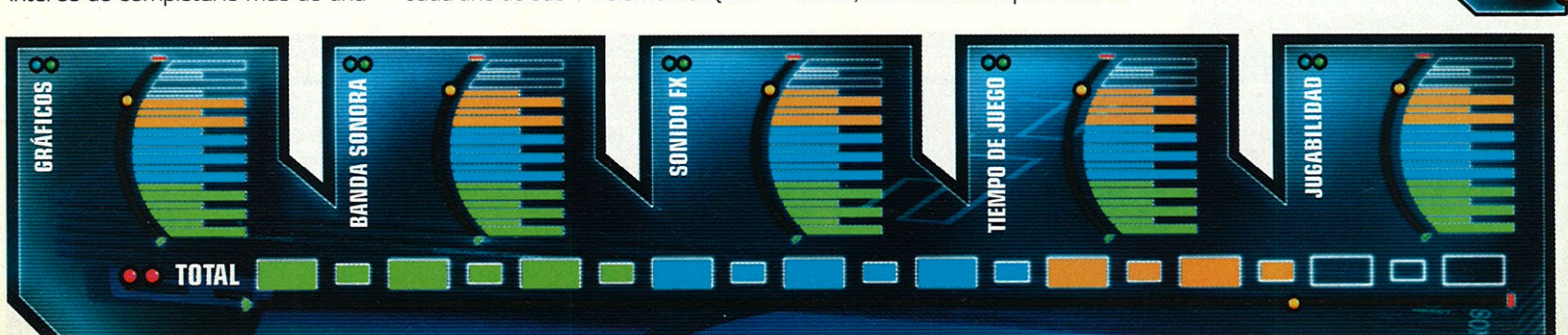


Modo arena: 49 enemigos y 13 escenarios. 17 fases.

A.C. MASTER OF ARENA
4 DE FEBRERO DE 1999



19 misiones y más de 180 elementos A. C. para combinar.

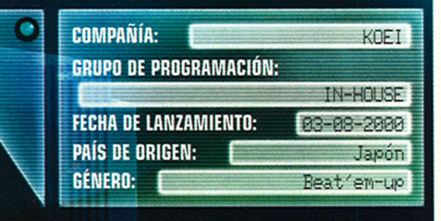




Shin Sangoku Musou

La secuela del *beat'em-up* aparecido en **PSX**, estrena nuevo sistema de juego.

por <Doc>



COMPAÑÍA:	KOEI
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	IN-HOUSE
FECHA DE LANZAMIENTO:	03-08-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Beat'em-up

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-JAPON
JUGADORES:	1
VIDAS:	1
FASES:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	1
CONTINUES:	0
MEMORY CARD:	128 KB



CONTROLES:

○	Charge Attack
△	Super
✕	Salto
□	Ataque básico
SELECT	-
START	Pausa
L3	-
R3	-
L1	Defensa/Shift
L2	-
R1	Lanzar flechas
R2	Ver el mapa

MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	No
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	1+programable



KOEI siempre había sido una compañía de títulos tranquilos. Pura estrategia, reviviendo el período Edo japonés y sus épicas batallas. Entonces ocurrió algo que nadie esperaba. La compañía japonesa dio a luz su primer título de lucha, en 3D y, para colmo, jugable y original. Era **Sangoku Musou** y, al igual que los títulos de estrategia, retrataba en sus combates el grandioso período Edo japonés. Más tarde, la gente de KOEI decidió que era hora de crear un nuevo y original título, y de ahí nació Destrega, un extraño *Beat'em-up* cuya tremenda originalidad estaba fuera de toda duda. Ahora, con el lanzamiento de ***PS2***, la gente de KOEI se puso seria y volvió a sus raices. Kessen fue uno de los primeros títulos aparecidos para ***PS2***, su temática era estratégica y, como no, estaba ambientado en la época medieval japonesa. No contentos con el éxito cosechado con su gran título estratégico, KOEI se puso de nuevo manos a la obra y el título que nos ocupa es su nueva creación: **Shin Sangoku Musou**. KOEI vuelve a ofrecernos la oportunidad de encarnar a uno de los ocho míticos guerreros (20 si contamos







_Al realizar los especiales, la imagen se congelará y la cámara girará alrededor del personaje al estilo Bullet Time.







GRÁFICOS

Aunque el escenario no se crea demasiado lejos, la suavidad con la que se mueve todo, incluso cuando la pantalla está llena de soldados, es impresionante.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La banda sonora tiene una pizca de ambiente épico y antiguo, una pizca de sonidos futuristas y demasiados gritos repetitivos tanto de soldados como del protagonista.

TIEMPO DE JUEGO

Pasar cada una de las fases no sólo te costará algo más de 15 minutos, además, no creas que las vas a pasar a la primera. Conseguir los personajes ocultos lleva su tiempo.

JUGABILIDAD

Con Shin Sangoku Musou es realmente fácil involucrarse en una batalla del Medievo japonés y organizar una auténtica matanza sin apenas práctica. Muy divertido.










_Los caballos



Al encontrarnos con altos mandos del ejército contrario, la mayoría de ellos subidos a caballo, tendremos la oportunidad de lanzarles por los aires de un golpe y de apropiarnos del "animalejo" en cuestión. Encima del caballo somos mucho menos vulnerables a los soldados normales, los golpes les caerán a mansalva y hasta podremos atropellarlos con el jamelgo.




los personajes especiales) que protagonizaron la primera entrega de la saga, aunque en esta ocasión el sistema de juego, aún siendo un *beat'em-up*, ha sido variado considerablemente. El primer SANGOKU MUSOU ofrecía una jugabilidad "*vs*", al más puro estilo STREET FIGHTER o, más exactamente (al tratarse de un *beat'em-up 3D*) al estilo TEKKEN. Pero esta segunda parte es más parecida a muchos de los juegos de CAPCOM que aparecieron en los salones recreativos con la fiebre FINAL FIGHT, aunque con sus gráficos en 3D. Existe un juego de CAPCOM cuyo desarrollo resulta idéntico al del título de KOEI: WARRIORS OF FATE. Ambos títulos nos sumergen de lleno en las sangrientas batallas del medievo japonés, aunque la diferencia la pone el potente engine gráfico de **SHIN SANGOKU MUSOU**. Dicho *engine 3D* es capaz de poner en pantalla a más de 30 detallados personajes sin que notemos ni la más mínima ralentización, aunque, a estas alturas, esto tiene su precio. La única pega que podemos ponerle al apartado gráfico es que ▶




_Los especiales





A medida que recibimos golpes de nuestros enemigos, la barra que nos permitirá ejecutar los especiales, irá subiendo. Cuando esté al máximo no tenemos más que pulsar círculo y... ¡empieza la fiesta!





_Imágenes de video





Al igual que ocurrió con KESSEN, KOEI ha realizado unas impresionante secuencias CG de vídeo para **SHIN SANGOKU MUSOU**. Al comienzo de cada uno de los niveles del juego, se nos presentará la zona con una secuencia de vídeo como las que véis a la izquierda. La calidad no llega a la de la *intro* de TEKKEN TAG TOURNAMENT, pero pocas secuencias de vídeo pueden igualarse a las del título de KOEI.







todo el escenario se crea demasiado cerca de nuestro personaje, rellenando el pequeño espacio sobrante con una horrible niebla azul. El *engine 3D* del título de KOEI también se pondrá a prueba ante nuestros ojos a la hora de mostrarnos algún jefe de final de fase o algún que otro acontecimiento importante durante el transcurso de la partida, ya que las impresionantes secuencias de video que podéis apreciar en alguna de estas cuatro páginas, sólo aparecerán en las *intros* de cada misión. La jugabilidad de de **SHIN SANGOKU MUSOU** es otro de los puntos fuertes del título de KOEI, ya que podremos realizar decenas de movimientos con tan sólo cuatro botones. Nuestros personajes podrán atacar con sus armas, saltar y atacar en el aire, ejecutar pequeños golpes especiales y otros bestiales *supers* que gastarán la barra entera reservada para dichos golpes. Eso sí, en una batalla como la que nos presenta el título de Koei, no bastará la fuerza bruta, ya que las "fantasmadas" del tipo *one man army*, acabarán con nuestra vida en un abrir y cerrar de ojos. Lo mejor que podemos hacer es invadir las tierras enemi-





Los personajes son los mismos que en la primera entrega.





















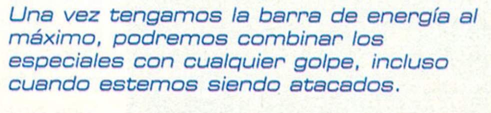


gas en grupo, con todo el ejército, porque de lo contrario, si nos dejamos a las tropas atrás, quedaremos atrapados entre cientos de soldados enemigos que nos harán trizas con sus espadas. De todas maneras, con un poco de práctica, recogiendo todos los *power-ups* que encontremos (energía, + defensa, + ataque) y con la ventaja que puede ofrecernos el ir subido a lomos de un caballo, que también podremos hacerlo, pocos soldados nos plantarán cara. A lo largo del juego visitaremos una gran cantidad de escenarios de gran extensión (KOEI asegura que del comienzo hasta el *final boss* de cada uno, hay un kilómetro) con diferentes desniveles y construcciones. Como podéis imaginar, invadir un territorio de un kilómetro de largo no se puede hacer en unos pocos segundos, así que tendremos que emplear un mínimo de 15 minutos en cada una de las fases para completarlas con éxito. Al final de cada fase, podremos ver un *Replay* de todo el combate desde una vista aérea y tendremos la oportunidad de grabar la partida para continuar más tarde. Aunque **Shin Sangoku Musou** no es un juego típico, esperamos ansiosamente la aparición del título en nuestro país, ya que la calidad y diversión que éste atesora, es difícil de igualar en ***PlayStation 2*** o en cualquier otro sistema. ❐





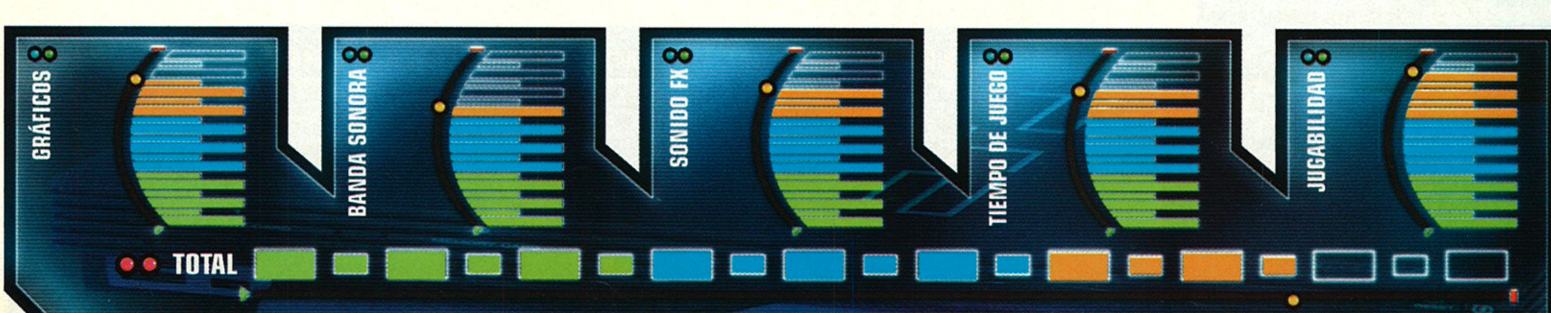




Una vez tengamos la barra de energía al máximo, podremos combinar los especiales con cualquier golpe, incluso cuando estemos siendo atacados.







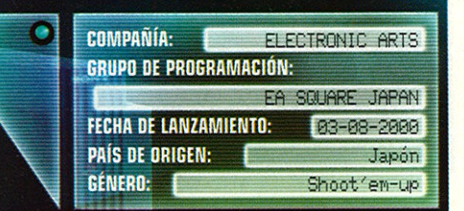




CrossFire

Electronic Arts Japan crea el primer shoot'em-up de la historia de PS2

por ‹Doc›



COMPAÑÍA:	ELECTRONIC ARTS
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	EA SQUARE JAPAN
FECHA DE LANZAMIENTO:	03-08-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Shoot'em-up

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-JAPON
JUGADORES:	1
VIDAS:	1
FASES:	-
NIVELES DE DIFICULTAD:	1
CONTINUES:	Infinitos
MEMORY CARD:	280KB



CONTROLES:

- Usar Item
- Recargar arma
- Agacharse/Levantarse
- Dar ordenes
- -
- Pausa
- Avanzar/retroceder+strafe
- Apuntar/girar
- L1: Usar objeto/abrir puerta
- L2: Bloquear objetivo
- R1: Disparar arma
- R2: Bloquear objetivo

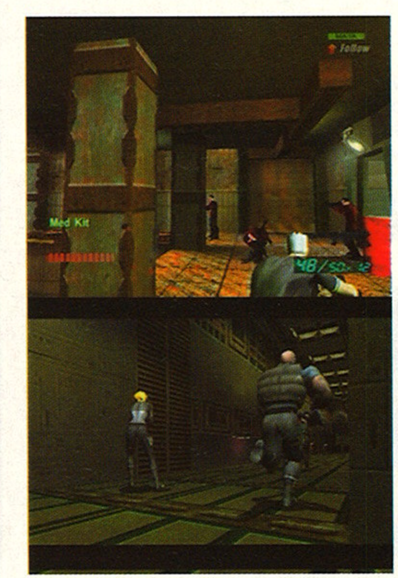
MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	Sí
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	2



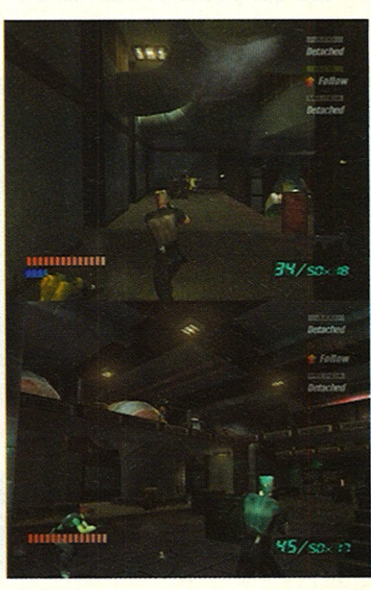
Mientras la gente de ELECTRONIC ARTS se dedica a crear títulos deportivos como FIFA y SSX, EA JAPÓN explota el hardware de la nueva máquina de SONY para crear un *shoot'em-up* con una perspectiva que podríamos llamar híbrida. El título recién aparecido en Japón bajo el nombre **X-Fire** (**Cross Fire**), y que en EE.UU. y Europa terminará llamándose **X-Squad**, es una especie de Syphon Filter, aunque deja un poco de lado los elementos de aventura que poseía el título de 989 STUDIOS. A cambio del espíritu aventurero del título protagonizado por **Gabriel Logan**, en **X-Fire** el elemento a tener en cuenta será la estrategia; durante el juego sólo controlaremos a un personaje, que puede utilizar diferentes armas, abrir puertas, agacharse, etc., pero irá acompañado en todo momento de otros tres soldados, los cuales obedecerán nuestras órdenes. Cada uno de los soldados posee una habilidad o arma específica, pudiendo hacer uso de una sigilosa francotiradora, o de la brutalidad del "gigante" del grupo, que está armado con una escopeta recortada. Dependiendo de la sitación en la que nos encontremos, podremos ordenar a cualquiera de los soldados que nos acompañan, que se muevan sigilosamente, que asalten una determinada zona, que esperen, que te sigan... Así, las posibilidades de resolver cada situación en la que nos vemos envueltos son











GRÁFICOS

Aunque en un principio X-Fire no parece especialmente atractivo, en poco tiempo nos daremos cuenta de lo trabajado que está y de lo potente que es su *engine 3D*.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Los efectos de sonido son, como no podía ser de otra manera en un juego de este tipo, soberbios. La banda sonora es una mezcla de *break-beats*, *jungle* y *ambient*.

TIEMPO DE JUEGO

Las innumerables posibilidades que tendremos de reaccionar ante cada situación nos harán volver a jugarnos el, ya de por sí, larguísimo título de ELECTRONIC ARTS.

JUGABILIDAD

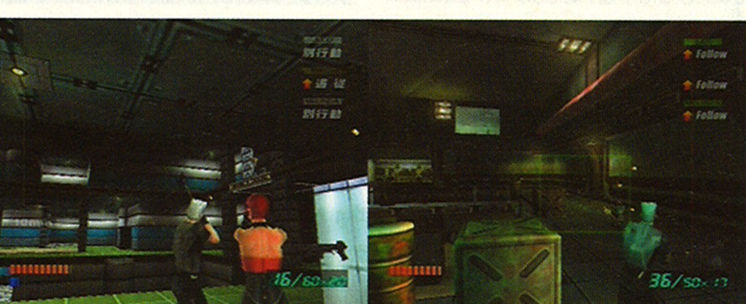
El control del personaje principal puede parecer demasiado sensible al principio. La idea de comandar un grupo de cuatro soldados es absolutamente genial.













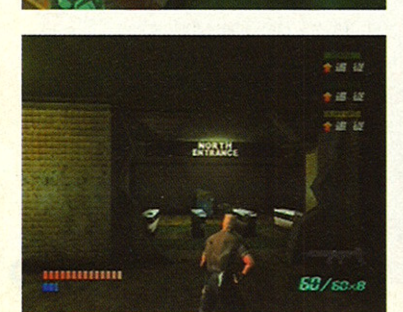




_El primer jefe del juego nos atacará con un mortal lanzallamas. La mejor manera de evitar sus ataques y eliminarle es mantener una distancia prudencial y atacarle con nuestra arma más rápida.









mayores, ya que podremos atacar mientras los soldados te siguen, ordenarles que entren en una zona peligrosa mientras te resguardas de los balazos, o atacar por diferentes flancos un grupo de enemigos sin ser visto. Si bien la perspectiva utilizada por EA JAPAN para controlar a nuestro personaje, resulta en la mayoría de los casos similar a la de SYPHON FILTER, el manejo del mismo se aleja totalmente de la idea utilizada por dicho juego o por títulos como RESIDENT EVIL, ya que el control sobre nuestro personaje resulta similar al de los *shoot'em-up* subjetivos para ***PC***. Con el *stick* analógico izquierdo nos desplazaremos a izquierda y derecha (*strafe*) y avanzaremos y retrocederemos, al igual que los cursores de un teclado, mientras que con el derecho, giraremos el punto de mira (y el cuerpo) y podremos apuntar arriba y abajo, como el ratón de un ***PC***. Para disparar, saltar y usar objetos, haremos uso de los botones L y R. Al principio nos costará acostumbrarnos, sobre todo al hipersensible *stick* analógico derecho, aunque en unas pocas partidas llegaremos a acostumbrarnos (pero claro está, nunca podrá igualar la precisión de un ratón). En lo que al aspecto visual se refiere, en un principio, **X-FIRE** no parece muy impresionante, ya que su rápido desarrollo y sus oscuros mapeados impiden realizar una rápida evaluación ▶

_Vamos de compras



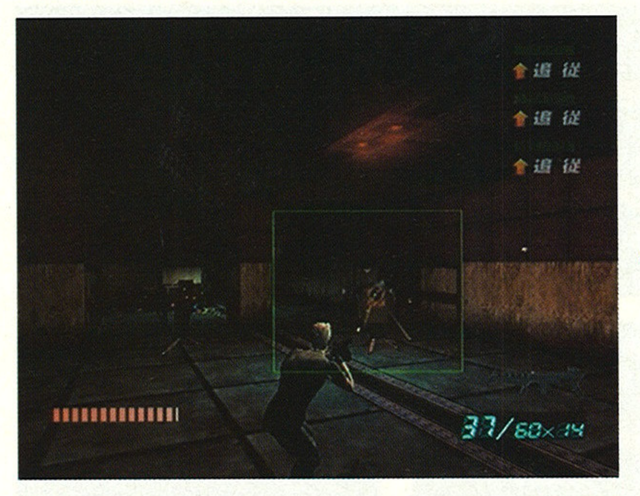
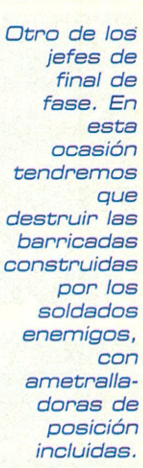
Al final de cada una de las misiones tendremos la oportunidad de grabar la partida y de comprar el equipo necesario para afrontar la siguiente fase. Entre los objetos que podremos comprar se encuentran todo tipo de fusiles, lanzagranadas, ametralladoras y la munición necesaria para alimentarlos, además de objetos imprescindibles como el chaleco anti-balas o el típico medi-kit.





de lo que puede dar de sí el *engine* gráfico; en unas pocas horas y, fijándonos bien en todos los detalles (sobre todo en las secuencias cinemáticas) descubriremos que el motor 3D de **X-FIRE** es mucho más avanzado de lo que parecía en un principio. Dicho motor es capaz de mover con soltura más de una veintena de personajes simultáneamente, todos compuestos por unos 5.000 polígonos y animados con avanzadas técnicas de *motion capture*, que verán perfectamente reflejados en sus vestiduras todo tipo de efectos de iluminación. Los "aficionadillos" a encontrarle defectos al potencial gráfico de ***PS2*** lo tendrán difícil, ya que el motor creado por EA pocas veces dejará entrever esos famosos "*jaggies*" gráficos (que tanto gustan a los usuarios de ***DREAMCAST***) y no seremos testigos de ningún tipo de *flickering* ni de *ralentización* (ni la más mínima). Entre los efectos más llamativos que el motor gráfico creado por ELECTRONIC ARTS JAPÓN para **X-FIRE** puede mostrar, se encuentran el de niebla, el de lluvia, el de humo o el ligero efecto *blur* que observaremos cuando nuestra energía se esté agotando y cuando aumentamos o disminuimos el *zoom* del rifle de francotirador. Quizá si EA JAPÓN hubiera utilizado una perspectiva sub-



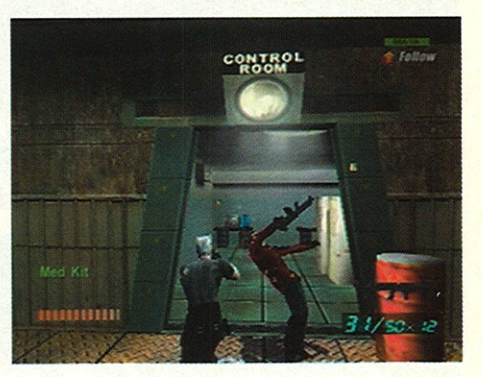
Otro de los jefes de final de fase. En esta ocasión tendremos que destruir las barricadas construidas por los soldados enemigos, con ametralladoras de posición incluidas.



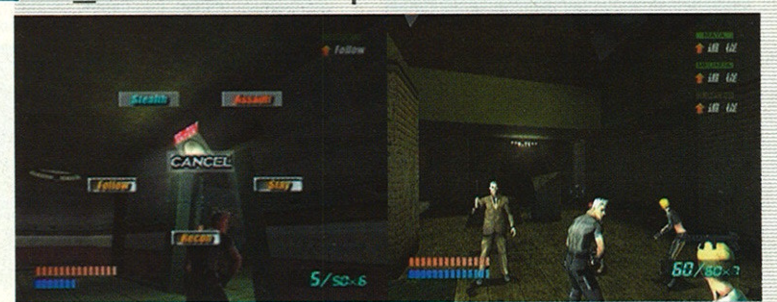




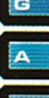
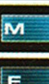


_Solo no puedes. Con amigos sí.



X-FIRE estrena un nuevo concepto de juego, en el cual seremos apoyados por tres soldados que actuarán tal y como nosotros les ordenemos. Así, estos atacarán, nos seguirán, retrocederán, etc.

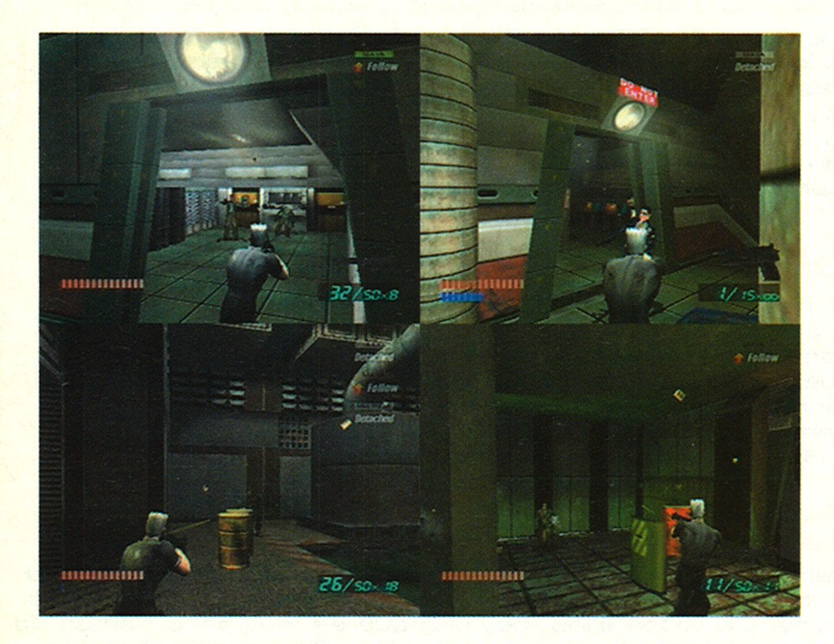



_Secuencias cinemáticas



Entre misión y misión seremos obsequiados con impresionantes secuencias de animación, generadas por el chip gráfico de PlayStation 2 con todo detalle; el engine creado por EA Japan es realmente potente.

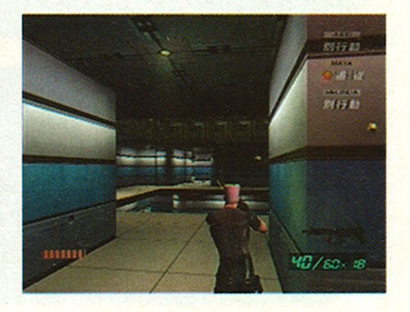


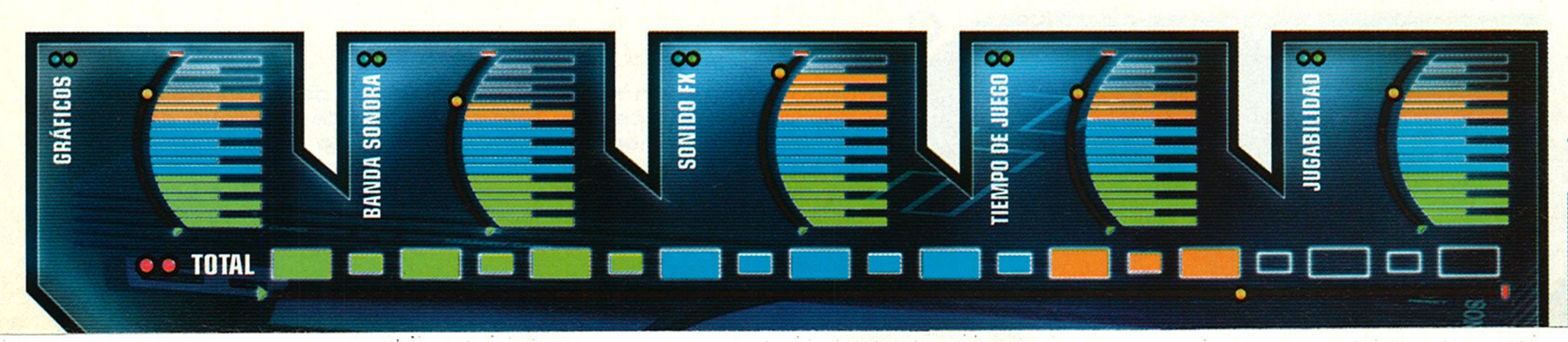


jetiva con este **X-FIRE**, hubiera cautivado a los usuarios de ***PC*** con un título que presenta una gran cantidad de novedades con respecto a los típicos QUAKE III o UNREAL TOURNAMENT, aunque después de todo, el hecho de poseer una visión externa del personaje protagonista, hace el título aún más atractivo y original. En cada una de las fases tendremos que organizar nuestro equipo para eliminar a "todo bicho viviente" que se cruce en nuestro camino y llegar hasta el *final boss*, el cual deberá ser eliminado. Cada uno de los jefes finales adoptará diferentes aspectos, ya que si bien al principio tendremos que enfrentarnos a un chiflado armado con un lanzallamas, en algunas de las fases más avanzadas tendremos que reducir a una gran cantidad de soldados enemigos que se encuentran atrincherados y armados con ametralladoras de posición, las cuales restan muchísima energía a cualquiera de los miembros del equipo. Ya hemos tenido la oportunidad de ver las versiones japonesa y americana de **CROSSFIRE/X-SQUAD** y con la inmediata aparición de ***PS2*** en España, este título parece ser una de las apuestas de ELECTRONIC ARTS para las fechas de lanzamiento de la consola más esperada: ***PLAYSTATION2***.







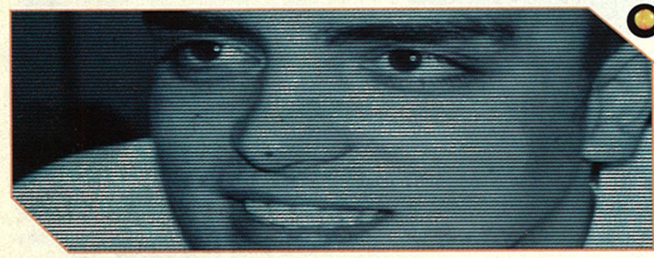


Opinión



Marcos «The Elf» García

Las promesas comienzan a hacerse realidad y por lo que pude ver en el **E.C.T.S.**, la avalancha de títulos de calidad para ***PS2*** está más que asegurada. GT2000 fue el gran protagonista pero no hay que olvidarse de WipeOut Fusion, Dinasty Warriors 2 o FIFA 2001. A esto hay que unir un frenético mes de Agosto en Japón, en el que han aparecido muchos y muy buenos lanzamientos para esta gran consola.



J. L. «The Scope» del Carpio

Hasta la fecha ***PlayStation2*** sólo nos ha mostrado un aperitivo de lo que puede llegar a ser, y en algunos casos lo visto no ha estado a la altura. Pero será ahora, cuando llegue a Europa, el momento en el que debe mostrar toda su calidad. No hay que echar la vista atrás sino mirar al futuro y por lo visto en el **E.C.T.S.**, parece ser que ***PS2*** va a estar arropada como se merece. Olvidémonos de juicios precipitados.



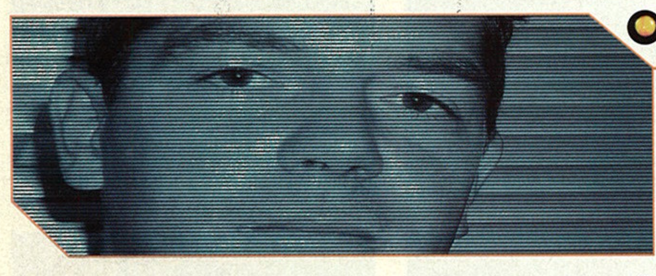
Roberto «Dreamer» Serrano

Ya han pasado el **E3** y el **E.C.T.S**. y los títulos que realmente comienzan a demostrar lo que es capaz de realizar el *Emotion Engine* están aún en desarrollo. También hay compañías que están produciendo juegos mediocres que algunos aprovechan para criticar al *hardware*. Como la mayoría, seguiremos esperando Onimusha, GT2000, Winning Eleven, Silent Hill y el siempre omnipresente Metal Gear Solid 2.



J. C. «Mayerick» Sanz

El lanzamiento inminente de ***PS2*** se refleja en la gran cantidad de compañías «no japonesas» que presentan en estos días sus proyectos. De todos ellos, hay uno que en muy poco tiempo ha captado por completo nuestra atención: Smuggler's Run. Un genial juego de conducción, mitad Driver, mitad Midtown Madness, cuya realización técnica y jugabilidad es de lo mejor que hemos visto. Ese es el camino que ***PS2*** debe seguir.



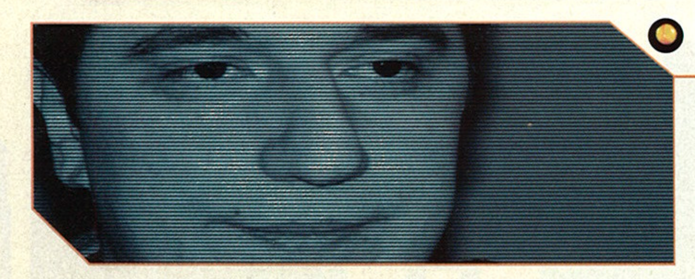
Javier «Chip & Ce» Iturrioz

Poco a poco los programas deportivos van llegando hasta ***PS2***. Este més, además de deslumbrarnos con Track & Field, hemos tenido la oportunidad de comprobar las dos caras de los simuladores futbolísticos. Por un lado todos esperabamos más de Jikkyou World Soccer 2000 de KONAMI. Por otra parte, la primera muestra de la versión PAL de FIFA, deja muy claro de lo que es capaz ***PS2***.



Lázaro «Doc» Fernández

Poco a poco ***PS2*** comienza a demostrar el tremendo potencial que sólo desató hace unos meses con Ridge Racer V y Tekken Tag Tournament. Cross Fire posee un *engine* sólido y suave, la calidad de Armored Core 2 es más que notable y, la beta de Smuggler's Run ha sorprendido incluso a **J.C. Mayerick**, que hasta ahora nunca quiso rendirse ante las excelencias de los 128 bits de SONY.



Bruno «Nemesis» Sol

A poco más de un mes del lanzamiento de la consola en nuestro país, la cosa va poniéndose cada vez más animada gracias a las primeras betas PAL para la ***PS2 Test***, con Smuggler´s Run a la cabeza. En el frente japonés, el título más interesante que se avecina es Silpheed: The Lost Planet, aunque en el horizonte sólo puedo ver un único juego: MGS 2: Sons Of Liberty.







EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA

48 PÁGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2